

DISKETTE IM HEFT
SONDERHEFT 90
Markt&Technik
öS 120,-/sfr 16,-/Lit 20000
hfl 21,-/dkr 75,-/fmk 72,-
DM 16,-
64'er
Spiele
64'er
12 Programme auf Diskette
Cyborg 2900
3D-Adventure hautnah
Construction-Tool
Level-Designer für Boulder Dash II
Action & Spannung
10 Super-Games für Joystick-Freaks und helle Köpfe
Geheimrezepte
Tips, Tricks und Cheats für beliebte Games

Das Komplettsystem für kreative Computeranwender

Die Scanner

lesen beliebige grafische Vorlagen, auch Fotos, in den Computer ein, um sie z. B. im Pagefox oder Videofox zu verwenden. Incl. Eddison-Grafikeditor, zusätzliche Möglichkeiten mit Pagefox-Modul.



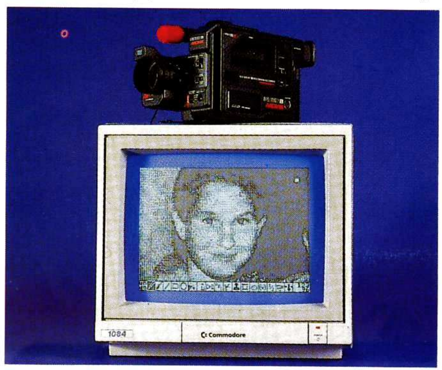
Handyscanner 64

Unkompliziert und schnell, Scanner einfach über die Vorlage schieben. Getrennte Regler für Helligkeit und Kontrast. Mit extra erhältlicher Karte auch am PC zu betreiben. Incl. Netzteil und C64-Interface **DM 498,–**

Konvertierungsprogramm Handyscanner – Bilder nach GEOS 2.0 **DM 28,–**

Superscanner III

Die preisgünstige Lösung: Einfach Scanner auf den Druckkopf setzen und Vorlage einspannen. Erfaßt eine ganze Din-A-4-Seite. Erhältlich für Epson RX/FX/JX-80, LX-400/800, Star SG/NL/NG/LC-10(C)/20 **DM 298,–**



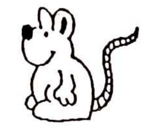
Eine neue Digitizergeneration

Hochauflösend, farbfähig, mit Helligkeitsautomatik, Scanntronik-kompatible Hard- und Software. Drei Programme zur optimalen Nachbearbeitung sowie zur Drucker-, Bildschirm- und Farbdarstellung. Nutzt auch Pagefoxmodul. Kameras, Videorecorder und Fernseher mit Videoausgang anschließbar.
Digitizer-Modul, Diskette, Farbfilter, und deutsche Anleitung **DM 258,–**

Videotext-Dekoder

Der Videotext-Dekoder bringt aktuelle Teletextinformationen aller empfangenden Sender auf Ihren C24/128 Bildschirm. Durch die mitgelieferte Software kann man nicht nur Teletext seitenweise aufrufen. Es besteht auch die Möglichkeit Seiten abzuspeichern oder zu laden sowie auszudrucken.
Standard Composite-Videosignal (FBAS) erf. **DM 249,–**

Die Maus



Keine billige Joystickmaus, sondern eine hochwertige Proportionalmaus mit hervorragenden Steuerungseigenschaften. Der Cursor folgt exakt und verzögerungsfrei den Bewegungen der Maus. Proportionalsteuerung bei allen Scanntronik-Programmen. Umfangreiches Software-Paket wird mitgeliefert: Maustreiber für Hi-Eddi+, GEOS und eigene Programme, Multicolour-Malprogramm mit Füllconverter zum Bilderaustausch zwischen verschiedenen Malprogrammen sowie Graustufen-Hardcopy und Basic-Loader. **DM 98,–**

Gratisprospekt anfordern!

Scanntronik

Mugrauer GmbH
Parkstraße 38 · D-8011 Zorneding-Pöring
Telefon (0 81 06) 2 25 70
Fax (0 81 06) 2 90 80



Das Nonplusultra in Sachen DTP!

»Simple Bedienung bei konkurrenzloser Leistung« (64er 1/89). Modul mit 100 KByte Speicher das Ihrem C64 unglaubliche Leistungen entlockt. Drei Editoren für Text, Grafik und Layout, voll menübedient, ganze Din-A-4-Seite im Computer, über 3000 Schriften, automatische Silbentrennung, Text weicht um Grafik aus, Kontursatz. Für alle Epson- u. Commodore-kompatiblen Drucker. Tests in 64er 1/88, 3/88, 1/89. Komplett mit Modul, Anleitung, Demo- und Utility-Disk. **DM 248,–**

Eddifox

Das wohl beste Zeichenprogramm für den C64 durch Ausnutzung des Pagefox-Moduls. Bildschirmübergreifend drehen, spiegeln, vergrößern und verkleinern beliebig großer Ausschnitte aus der gesamten Din-A-4-Seite. Scheren, in den Raum kippen, Fluchtpunktdarstellung, um Zylinder wickeln etc. **DM 88,–**

Tips und Tricks zum PAGEFOX

Über 150 Seiten nützliche Tips, Tricks und Anregungen zum Pagefox sowie drei Disketten beidseitig gefüllt mit Grafiken und Utilities. **DM 78,–**

Grafiksammlung allein für Printfox-User: **DM 38,–**

Printfox

Der kleine Bruder des Pagefox, ohne Modul und Menübedienung, aber genau so flexibel. **DM 98,–**

Characterfox

Komfort-Zeichensatzeditor für Pagefox und Printfox, incl. 25 Zeichensätze, Initialen, Rahmen, Utilities. **DM 78,–**

Printfox-Basar

3 Disketten voller Grafiken und eine Sammlung von Tips und Tricks zum Printfox. **DM 78,–**

Pin 24

24-Nadel-Druckertreiber für Pagefox, Printfox und Softy, höchste Qualität und Schwärzung **DM 48,–**

Softy

Komfortables Software-Interface für Drucker am Userport, incl. Userport-Kabel **DM 49,–**

Userportweiche

Zum gleichzeitigen Anschluß von Drucker, Floppyspeeder und anderer Geräte (z.B. Scanner) am Userport ohne gegenseitige Störung. **DM 43,–**

Eddison

Der Nachfolger des legendären Hi-Eddi+, ein neuer Standard für Zeichenprogramme. Kombiniert einfachste Bedienung (Maus-Menüs, Gummis, Folien) mit höchster Leistung (z. B. stufenlos Vergrößern und Verkleinern), Ausdruck auf 9- und 24-Nadel-Druckern. Zum Einsteigerpreis **DM 58,–**

Colourprinter

Druckt erstklassige Farbhardcopys auf normalen Schwarzweiß-Druckern, in 16 Farben, verschiedenen Größen und Dichten.
Für Epson RX/FX/LX: **DM 138,–**
Für Star NL/NG/LC: **DM 158,–**
Für Star LC/10 Colour und Epson-kompatible Farbdrucker (Lieferung ohne Farbband) **DM 98,–**

Rainbow-Print II

Das farbige Seiten-Gestaltungs-Programm für Einladungen, Poster oder Glückwunschkarten. Vier Diskettenseiten gefüllt mit Grafiken, Schriften, Rahmen und fertigen Layouts. Farbiger Ausdruck auf Farbdruckern oder mittels Colourprinter-Farbbändern auf S/W-Druckern sowie Graustufen-Hardcopy. **DM 69,–**

Quick Brown Fox

Funkamateure aufgepaßt! Von Printfox/Pagefox-Programmierer Hans Haberl gibt es jetzt ein erstklassiges Funkfernschreib-Programm für Amtor, RTTY, ASCII und CW. Mit Pagefox-Texteditor, mehrsprachigen Memories, grafischer Signalanalyse, Maildrop etc. Dazu ein Wetterfunk-Dekodierungsprogramm und ein 200 seitiges Buch, das leicht verständlich Grundlagen, Fachbegriffe und Betriebstechnik erklärt. **DM 98,–**

CH: Nauer Design, 4612 Wangen, Tel. (0 62) 32 28 58

A: Print-Technik, Stumpergasse 34, 1060 Wien

Berlin: Mükra Datentechnik, Schönebergerstr. 5, 1000 Berlin 42

Festplatte für C 64/128

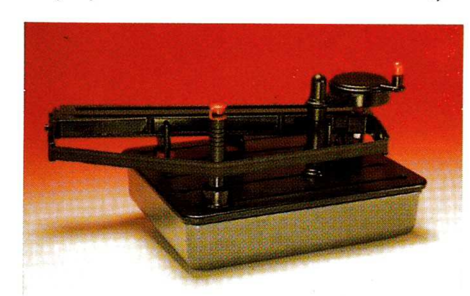
Die Zeiten des ständigen Diskettenwechselns am C 64 gehören der Vergangenheit an. Auf der 20 MB Festplatte können Sie nun mit den Inhalt von ca. 170 Disketten im 64er Format arbeiten. **Hochwertiges PC-Laufwerk, int. SCSI-Controller, professionelle Firmware.** Testber. 64er-2/91



Die Daten in der Schnellübersicht:

- Kapazität 20 Mega-Byte (20 MB) entspr. ca. 170 Disketten
- Scanntronik, GEOS- und CP/M-kompatibel
- schnellerer Zugriff auf Daten als mit der Floppy
- 30% Geschwindigkeitssteig. bei Schreib-Lese-Zugriffen
- Emulation der Floppytypen 1541, 1570, 1571, 1581
- Geräteadresse per Knopfdruck
- Umschaltbar von 12 nach 8 oder 9
- nach Systemwechsel auch am PC einsetzbar
- echte Unterdirectories
- Echtzeituhr
- ausführliches, gut verständliches engl. Handbuch
- und deutsche Bedienungsanleitung
- starkes Netzteil (C64 wird nicht belastet)

Komplettpreis DM 1.178,–



Farbbandrecycler

Reduzieren Sie Ihre Farbbandkosten um 90%!
Patent in 48 Ländern, paßt für jedes gängige Farbband, auch für bunte Farbbänder geeignet – nach 10 Minuten ein frisches Farbband.

Farbbandrecycler (mit 2 Patronen für ca. 6 Bänder) **DM 89,–**

Motorantrieb zum Farbbandrecycler **DM 89,–**

Patronenset rot, gelb, blau **(je 2 Patronen)** DM 14,–

Patronenset schwarz **(6 Patronen)** DM 12,–



Videofox II

Professionell wirkende Filmtitel für Ihren Urlaubsfilm. Vor- u. Abspänne oder Schaufensterwerbung sind mit diesem Programm kein Problem. Vielfältige Möglichkeiten zur Kombination von Text und Grafik, trickreiche Überblend- u. Scrolleffekte. In der neuen Version noch mehr Effekte u. Möglichkeiten. z.B. frei programmierbare Abfolge der Tafeln und Effekte. Videofox II incl. Eddison Grafikeditor **DM 128,–**

Update Videofox auf Videofox II **DM 68,–**

Movies (Videofox Voraussetzung)

Ein Leckerbissen für jeden »Videofoxer«. Bewegte Buchstaben und Schriftzüge wie Kamera, Urlaub . . . Als Trickfilm in beindruckender Qualität. Kurze Szenen in Farbe und Ablauf veränderbar. Kurze, in den Videofilm einspielbare Szenen.
6 Diskettenseiten **DM 49,–**

Versandkosten Inland DM 9,-

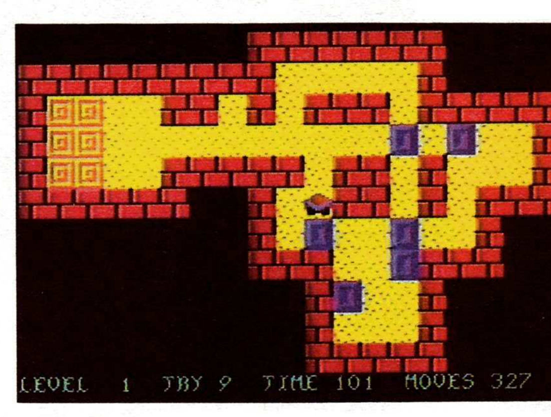
Versandkosten Ausland bitte vor Bestellung bei uns erfragen!

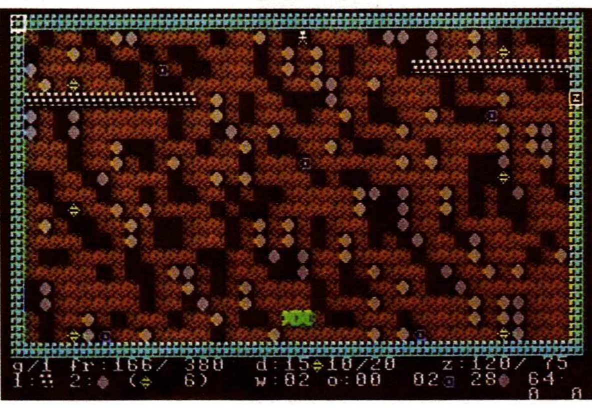


Colors:
Farbenprächtige Game-Variante der Evergreens »Tetris« und »Colums«
Seite 27

Alle Programme aus Artikeln mit einem -Symbol finden Sie auf der beiliegenden Diskette (Seite 10)

System:
Aufpassen: Verbauen Sie sich nicht selbst den Weg! Seite 26





Boulder Dash Construction Tool:
Level-Editor zum berühmten Game-Klassiker Boulder Dash II
Seite 14

Wir schreiben das Jahr 3000. Die ganze Geschichte fing vor 100 Jahren an. Damals stand die Menschheit kurz vor einer Umweltkatastrophe und vor einem Atomkrieg. Am 12. Januar 2900 empfing die NASA in Houston sonderbare Signale aus dem All. Es waren Lebenszeichen einer Künstlichen Intelligenz, auch KI genannt. Durch die Entschlüsselung der Signale, konnten die Wissenschaftler feststellen, daß es sich um menschenähnliche Wesen handelt. Sie teilten folgendes mit: »Wir leben hier seit 1992. Damals wurden wir ausgewählt, auf diesen Planeten eine Kolonie zu gründen. Wir leben hier in Frieden und Gerechtigkeit. Wenn Sie wollen, können Sie zu uns kommen. Wir hoffen, daß Sie unser Angebot annehmen. Unser Planet heißt XYBOTH und liegt hinter dem Schwarzen Loch im Sonnensystem 6533499 und hat die Nummer 040. Unser Mond hat die Nummer 041 und somit sollten Sie keine Schwierigkeiten haben, uns zu finden. Wir warten auf Sie!!! Ende... Over... End.. E. Ov... SSSSSS«

So brach der Kontakt mit der anderen Zivilisation ab. Die Regierung der »Vereinten Welt« beschließt, einen Cyborg zu schicken. Einen Cyborg vom Typ 2900. Wieso einen Cyborg? Erstens würde der Mensch die Geschwindigkeit des Raumschiffs nicht aushalten und zweitens konnte sich die Menschheit keinen Fehler leisten und drittens war man einfach zu mißtrauisch gegenüber dem anderen Volk. So wurde dann der Cyborg 2900 mit den neuesten Waffen ausgerüstet und in Richtung XYBOTH geschickt. Die Menschen hatten aber etwas falsch gemacht. Der Cyborg wurde ja so programmiert, daß er selber denken konnte. Das war der große Fehler. Und so passierte die Tragödie: Am 1.3.2900 startete der Shuttle mit dem Cyborg 2900. Nach 50 Jahren kam er dann endlich an. Alles schien normal zu verlaufen, aber der Cyborg hatte sich umprogrammiert. Anstatt eine Friedensmission auszuführen, wurde er zu einer Killermaschine. Als er auf XYBOTH aus seinem Raumgleiter ausstieg, begann er gleich alle Wesen in der Umgebung auszurotten. Seine hervorragende Technik machte ihn nahezu unauslöschbar. Über die eingebauten Videokameras verfolgten die Menschen auf der Erde das Gemetzel. Nach ca. 10 Jahren übernahm der Cyborg die Macht komplett. Gleichzeitig aber bildeten sich Widerstandsgruppen gegen den mächtigen Hi-Tech-Fighter. Im Kampf gegen den Cyborg starben sehr viele Menschen. Der Cyborg bekam jeden Tag mehr Macht und er wurde immer größer. Die Menschen auf der Erde merkten schnell, daß die XYBOTHIANIA ein friedliches Volk waren. Leider war es nun zu spät. Die NASA-Wissenschaftler gingen daran, einen neuen Cyborg vom Typ Nr. 3000 zu entwickeln. Der Vorteil: er kann sich nicht umprogrammieren. Dieser Cyborg bekam den Auftrag seinen Vorgänger zu finden und zu vernichten. In der Zwischenzeit hatten die Widerstandsgruppen von XYBOTH rund um die Pyramide (Cyborgs Hauptsitz) Atomsprengköpfe eingesetzt, um die Pyramide zu sprengen. Das Raumschiff mit dem Cyborg 3000 startete zu diesem Zeitpunkt von der Erde. Die Sprengladungen wurden gezündet und die Pyramide durch die Detonation von der Oberfläche weggeschleudert. Nun treibt sie auf die Erde zu und ist eine tickende Zeitbombe.

Damit es nicht zu diesem Unglück kommt, übernehmen Sie die Rolle des Cyborg 3000. Ihr Spiel fängt an dem Rande der Pyramide an. Ihr Auftrag heißt: den Cyborg finden, vernichten und die Selbstzerstörung der Pyramide zu aktivieren. Ihr Auftrag ist gefährlich und der kleinste Fehler ist Ihr Tod. Denken Sie immer daran, das Leben der Menschen liegt in Ihren Händen.



Die Steuerung des Cyborg

Der Cyborg 3000 kann sowohl über den Joystick Port 2, als auch über die Tastatur gesteuert werden.

Joystick-Steuerung

Joystick nach oben	Bewegung vorwärts
Joystick nach unten	Bewegung rückwärts
Joystick nach links	Linksdrehung
Joystick nach rechts	Rechtsdrehung
Feuerknopf	Schuß

Tastatur-Steuerung

O	Bewegung vorwärts
K	Bewegung rückwärts
Z	seitlicher Schritt nach links
X	seitlicher Schritt nach rechts
R	auf (erheben/stehen)
F	ab (fallen/kriechen)
W	Rechtsdrehung
Q	Linksdrehung
L	nach unten schauen
P	nach oben schauen
M	nach rechts neigen
N	nach links neigen
I	Blick nach vorn (wenn man z. B. nach unten geschaut hat)
U	180-Grad-Drehung
A	Objekt aktivieren
B	Feuer
SPACE	umschalten Sichtmodus/Bewegungsmodus

Mit CTRL und einer Bewegungstaste bzw. Joystick kann der Cyborg beschleunigt werden. Mit RUN/STOP oder RESTORE wird das Spiel nochmals gestartet.

Schlüpfen Sie in die Rolle eines Cyborgs, und retten Sie die Erde vor dem Untergang;

CYBORG 2900

Sie kämpfen in einer 3-D-Welt, und vernichten das Böse.

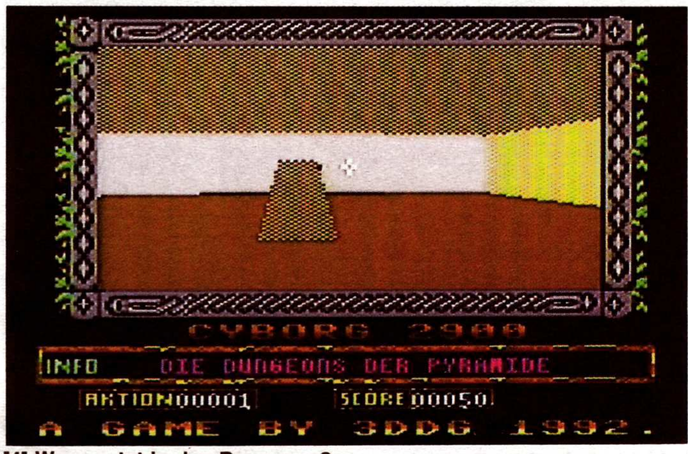


[1] Der Eingang zur Pyramide

[2] In der Halle sieht man die ersten Objekte



[3] Was hat es mit diesem Raum auf sich?



[4] Was wartet in den Dungeons?

Bedeutung der Objekte bzw. Gegenstände im Spiel

Sie werden auf verschiedene Objekte stoßen, wie z. B. Pyramiden, Würfel usw. Hier die Erklärungen für die Objekte:

Pyramiden: Sie können aktiviert, aber auch abgeschossen werden. Nachdem eine der beiden Aktionen ausgeführt wird, wird ein versteckter Gang freigegeben.

Würfel: Es gilt dasselbe wie bei den Pyramiden.

Schwarze Flecken an den Wänden: Es können Türen, Teleporter oder Nachrichten sein. Um zu sehen, ob sich auf so einem Fleck eine Nachricht befindet, muß man auf diesen Fleck schießen oder ihn aktivieren. Danach erscheint die Nachricht in der Infoleiste. Die Flecken können auch Türen sein, aber auch Nachrichten und Türen gleichzeitig.

Bildschirmaufbau

Der Bildschirm teilt sich in Sichtfenster, Infoleiste, Aktionsleiste und ScoreLeiste.

Im Sichtfenster können Sie Ihre 3D-Welt betrachten. In der Mitte befindet sich ein Kreuz, das man durch einen Druck auf die SPACE-Taste steuern kann. Mit dem Kreuz können Sie dann die Gegenstände, im Sichtfenster, (weg)schießen bzw. aktivieren.

Mit Hilfe der Infoleiste können Sie lesen, in welchem Raum Sie sich gerade befinden. Außerdem werden hier Nachrichten für Sie angezeigt.

In der Aktionsleiste bekommt man Auskunft über die letzten Handlungen, d.h. wieviel Objekte bzw. Gegenstände Sie abgeschossen bzw. aktiviert haben. Die Punktzahl findet man in der Score-Anzeige. Nun heißt es nur noch den Cyborg auslöschen!

(Marcel Smuz/lb)

Kurzinfo: Cyborg 2900

Programmart: Adventure
Laden: LOAD "CYBORG 2900",8,1
Starten: Autostart
Besonderheiten: 3D-Polygon-Grafik
Benötigte Blocks: 201
Programmautor: Marcel Smuz

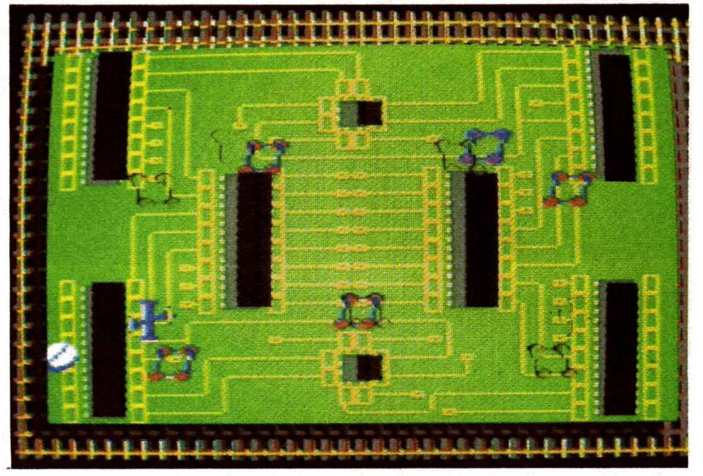
Vitamin – jetzt geht's Viren an den Kragen!

Allein gegen die Viren-Mafia

Freitag, der 13.: ein historisches Datum. Forschern aus allen Teilen der Galaxis ist es endlich gelungen, das Antiserum »Vitamin« gegen ganze Kolonien von Computerschädlingen zu entwickeln, die von der Viren-Mafia in lebenswichtigen Systemen unzähliger Planeten eingeschleust wurden. Zerstören Sie mit der neuen Wunderwaffe die Zentrale der Viren-Bosse!

Als Geheimagent des VAD (Viren-Abschirmdienst) schickt man Sie auf einen fünftägigen Kurzlehrgang, auf dem Sie auf die gefährliche Aufgabe vorbereitet werden. Mit dem Wunderserum Vitamin ist es möglich, alle Typen und Mutationen von Viren durch simple Berührung zu vernichten; viel schwieriger ist es aber, in die Mafia-Zentrale vorzudringen: Vorher muß man nämlich 60 Killer-Viren der unterschiedlichsten Rassen ausschalten, die sich in zehn verschiedenen Computern eingenistet haben.

Jeder Level besteht aus einer auf dem Bildschirm angezeigten Computerplatine, auf der sich sechs fette Viren tummeln (Abb. 1 und 2). Damit sich das Spiel vom üblichen Einerlei abhebt, wurde eine etwas andere Steuerung eingebaut: Die Bewegungsabläufe der runden Vitamintablette und der kreuzförmigen Waffe sind gekoppelt, sie rotieren um den imaginären Mittelpunkt eines gedachten Kreises. Die Viren killt man, indem man sie mit der Waffe berührt.



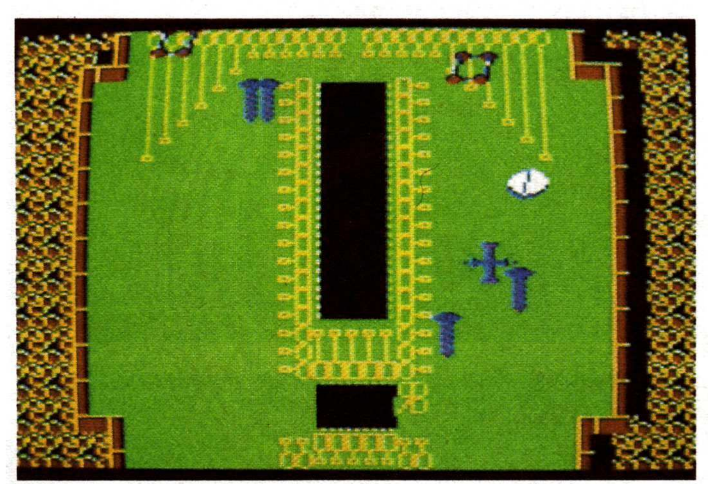
[1] Sichere Position in Level 3

Viren machen Jagd auf die Wunderpille

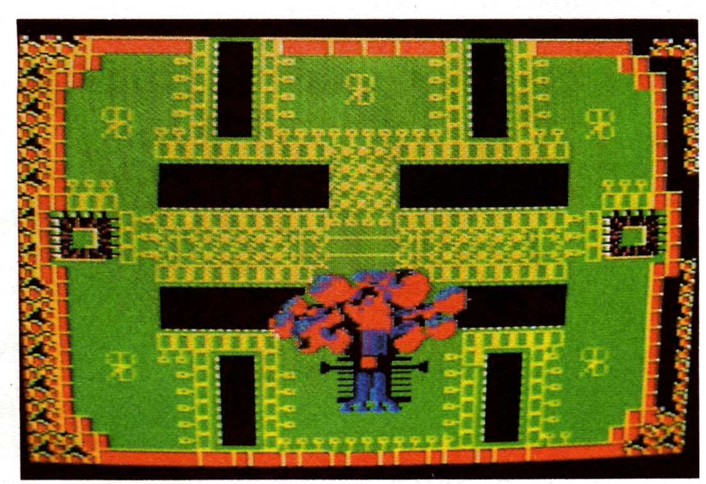
Aber Vorsicht! Die Viren sind unbeirrbar hinter Ihrer Tablette her und heften sich wie Kletten an Ihre Fersen. Gerät die Vitaminpille in den Bannkreis eines Virus, verliert man eine der fünf Energie-Einheiten. Von oben nach unten huscht eine Scheibe über den Bildschirm, die Ihre Restenergie anzeigt. Das räumt Ihnen aber auch eine winzige Verschnaufpause ein: Nutzen Sie die Zeit, um die Tablette aus der Gefahrenzone zu manövrieren!

Damit's nicht zu einfach wird, muß man die Viren in einer bestimmten Reihenfolge entfernen (in welcher, müssen Sie pro Level schon selbst herausfinden!). Die Waffe darf allerdings nie zwei Viren gleichzeitig berühren, sonst bleibt sie wirkungslos: Die Biester tummeln sich munter weiter auf der Platine, als sei nichts geschehen! Außerdem kann man sich nicht nach Herzenslust auf der Platine hin- und herbewegen: Oft bleibt man zwischen zwei Mikrochips oder auf Leiterbahnen stecken. Da hilft nur, den Joystick kräftig nach allen Richtungen zu beuteln, um wieder freizukommen. Nicht vergessen: Behalten Sie dabei stets die Viren im Auge!

Mit dem Joystick in Port 2 steuert man Tablette und Waffe. Ist ein Virus unschädlich gemacht, fällt es von der Platine nach unten (Vorsicht: Auch Virenschrott schadet der Tablette!). Hat man wenigstens fünf Viren erwischt (aber in der richtigen Reihenfolge!), lädt das Spiel den nächsten Level; außerdem wird man mit fünf neuen Energie-Einheiten belohnt. Wenn Sie Ihre gesamte Energie verbraucht haben, bilden die Viren eine Pyramide. Jetzt kann man's per Feuerknopf nochmals versuchen: den übermächtigen Viren-Boß zu bezwin-



[2] Level 7: Lockere Schrauben machen der Pille das Leben schwer



[3] Der Endkampf gegen den mächtigen Viren-Boß



gen (Abb. 3). Bevor man sich auf den ungleichen Zweikampf einläßt, sollte man beachten: Um den Obergauner unschädlich zu machen, muß man ihm so viel Energie abzapfen (weißer Blitz), bis er den Löffel abgibt. Direkte Berührung oder Versuche, ihn abzuballern, bringen überhaupt nichts!

Programmbedienung

Stecken Sie den Joystick in Port 2 und laden Sie das Spiel mit
`LOAD "VITAMIN",8`

Während des Ladens - Finger weg vom Joystick (sonst kann's zu Ladefehlern kommen!).

Nach dem Start mit RUN wird das Programm entpackt (ca. zehn Sekunden) und die Datei »GEGEN« nachgeladen. Taucht ein Floppyfehler auf, müssen Sie das Spiel nicht erneut in den Computer holen: Das Programm wartet, bis der Fehler behoben ist (Feuerknopf drücken).

Im Titelbild (Abb. 4) stehen folgende Funktionstasten zur Verfügung, auf die der Intro-Screen nicht gesondert hinweist:
<F1>: Wegen Risiken und Nebenwirkungen von VITAMIN (Abb. 5), fragen Sie also nicht Ihren Arzt oder Apotheker!),
<F3>: Programm-Info und Grüße an den Rest der C-64-Programmierer-Szene,
<RESTORE>: Spiel beenden. Achtung: Wenn Sie VITAMIN anschließend erneut starten möchten, sollten Sie den C64 kurz aus- und dann wieder einschalten, damit der Computerspeicher vollständig gelöscht wird. Sonst kann's passieren, daß der geänderte Zeichensatz nicht initialisiert wird!
<T>: Spezialmodus einschalten (s. Beschreibung)
Feuerknopf: Spiel neu starten (Level 1).

Der Spezialmodus

Da es stets ein Zufallstreffer ist, die richtige Reihenfolge der Viren-Abschußliste zu finden, gibt's im Spiel einen Spezialmodus: Das Virus, das man sich als nächstes aufs Korn nehmen sollte, färbt sich violett. Dieser Soft-Cheat-Modus wird im Titelbild per <T> aktiviert.

Im Spezialmodus kann's natürlich auch Viren geben, die von Haus aus violett gefärbt sind: also aufpassen!

Hinweise zum Programm

Das Spiel besteht aus drei Hauptdateien und zehn Level-Bildschirmen:
- VITAMIN: gepacktes Ladeprogramm,
- GEGEN: Hauptroutinen in Assembler,
- VIREN: geänderter Zeichensatz.

Der Ablauf des Spiels wurde vollständig in Maschinensprache programmiert, lediglich der Titel wird durch ein Basic-Programm erzeugt. Die Rotation von Tablette und Waffe errechnet sich im Interrupt aus einer Tabelle.

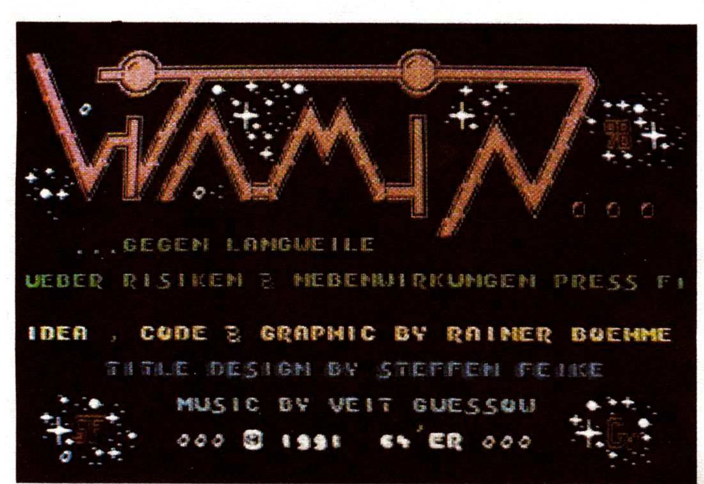
Speicherbelegung:
- $6400 bis $7800: Routinen des Hauptprogramms,
- ab $C000: Sound,
- ab $E000: Sprites.

Das Basic-Programm verwendet einen neuen Zeichensatz ab $3800 (Datei »VIREN«). Wegen der langsamen Tastaturabfrage in Basic (Puffer abgeschaltet) müssen Sie eventuell eine Taste mehrmals drücken, damit die gewünschte Funktion aktiviert wird.

Wer schon mit Viren auf seinem C64 zu tun hatte, kann sich bei diesem Spiel so richtig austoben und es den Biestern endlich heimzahlen. Dazu wünschen wir viel Spaß. (bl)

Kurzinfo: Vitamin

Programmart: Geschicklichkeit
Laden: LOAD "VITAMIN",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joystick Port 2
Besonderheiten: Steuerung reagiert ungewohnt
Benötigte Blocks: 101
Programmautoren: Rainer Böhme (Idee und Programmierung), Steffen Feike (Titelgrafik), Veit Güssow (Sound)



[4] Im Titelbild lassen sich bestimmte Funktionstasten aktivieren

SPIELZEIT:
BEI GROSSER LANGWEILE 2X TAEGLICH
1-2 STD. SONST ETWAS WENIGER.
ACHTUNG! FUER DEN AUFENTHALT IN EINER ENTZUGSKLINIK MUSS DER SPIELER SELBST AUFKOMMEN.
RISIKEN:
RAMDUESIGKEIT BIS COMA MOEGLICH!
NEBENWIRKUNGEN:
-HAUTREIZUNGEN AN DER JOYSTICKHAND
-ALPTRAEUME VON »GAME-OVER-BILDERN«
-AGGRESSIONEN GEGENUEBER DEM C64
INHALT:1KBYTE VITAMIN ENTHAELT:
-50% SPIELIDEE UND PROGRAMM
-30% GRAFIK
-20% VIREN
VON KLEINKINDERN FERNHALTEN !!!

[5] Vitamin: Packungsbeilage zu Risiken und Nebenwirkungen

ORIGINAL-SOFTWARE

Endlich gibt es sie wieder! Die besten Spiele für den C 64. Direkt



Water Polo
Fun und Action am C-64-Swimming-Pool! Eine einzigartige Wasserball-Simulation für Ihren Computer. (Für einen oder zwei Spieler)
Best.Nr. 641105 **DM 9,80**



Deflektor
Laserlogik und blitzschnelle Reaktion fordert "Deflektor". Räumen Sie die Level ab und lenken Sie den Laserstrahl ins Ziel.
Best.Nr. 641110 **DM 9,80**



Ninja Commando
Werden Sie ein Ninja und kämpfen auf der Seite des Rechts gegen dunkle Mächte. "Ninja Commando" ist Spielspaß pur für alle Action-Fans.
Best.Nr. 641115 **DM 9,80**



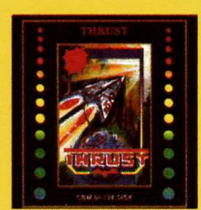
Battle Ships
Gegen den C 64 oder mit einem Spielpartner: "Battle Ships", die ultimative Version des Brettspielklassikers Schiffeversenken.
Best.Nr. 641106 **DM 9,80**



Slayer
Sie sind ein Slayer und kämpfen um Ihr Überleben! Photonen-Laser bedrohen Ihre Existenz und starke Nerven und gute Reaktion sichern Ihren Erfolg. **DM 9,80**
Best.Nr. 641111



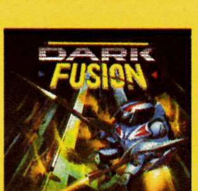
First Strike
Ab in den Düsenjäger und mit fünffacher Schallgeschwindigkeit in die Wolken. Realistische und schnelle Flugsimulation sind angesagt.
Best.Nr.641116 **DM 9,80**



Thrust
Kämpfen Sie gegen die Gravitation und feindliche Raumschiffe! "Thrust" ist das Erlebnis für Joystick-Akrobaten
Best.Nr. 641107 **DM 9,80**



Stratton
Mit ihrem Space-Mobil patrouillieren Sie auf Stratton und sorgen für Ruhe und Ordnung. Acht-Wege-Scrolling und viele Feinde erwarten den Spieler.
Best.Nr. 641112 **DM 9,80**



Dark Fusion
Sprites en masse, viel Hektik und tolle Grafik, das sind die herausragenden Merkmale von "Dark Fusion". Ballern Sie alles vom Himmel, was sich bewegt.
Best.Nr.641117 **DM 9,80**



Zamzara
Ihre Mission ist klar! Entkommen Sie aus dem Labor bevor die Zeitbombe hochgeht. "Zamzara" ist ein Synthese aus Action und Jump'n Run
Best.Nr. 641108 **DM 9,80**



International Soccer
Kicken Sie gegen den Computer oder mit einem Freund auf dem C 64. Das Game besticht durch Realität und tollen Spielespaß.
Bestell-Nr. 641104 **DM 9,80**



DM 29,95
Bestell-Nr. 640202

Games Guide
Die Neuheit: Spiele erst auf Video beschnuppern, dann kaufen. Games Guide zeigt Bilder von den neuesten Spiele-Hits auf dem Markt. Außerdem ein Bericht von der Londoner Entertainment Computer Trade Show (ECTS), der bedeutendsten Spiele-Messe Europas.

Draconus
Erkunden Sie die Tiefen des Labyrinths, wo das Biest zu Hause ist! "Draconus" ist ein Action-Adventure, das Reaktion und flinke Finger am Joystick verlangt.
Best.Nr. 641109 **DM 9,80**

Federation - Super Grafiken, knifflige Rätsel und ein mächtiger Phaser sind das Aushängeschild des Text-Adventure "Federation". Schlüpfen Sie in die Haut des Wissenschaftlers Era Quann.
Best.Nr.641114 **DM 9,80**

BESTELLCOUPON

ICH BESTELLE

- ☐ Boulderdash I, Best.Nr.: 641101, DM 9,80
- ☐ Boulderdash II, Best.Nr.: 641102, DM 9,80
- ☐ IO, Bestell.Nr.: 641103, DM 9,80
- ☐ International Soccer, Best.Nr.: 641104, DM 9,80
- ☐ Water Polo, Best.Nr.: 641105, DM 9,80
- ☐ Battle Ships, Best.Nr.: 641106, DM 9,80
- ☐ Thrust, Best.Nr.: 641107, DM 9,80
- ☐ Zamzara Best.Nr.: 641108, DM 9,80
- ☐ Draconus, Best.Nr.. 641109, DM 9,80
- ☐ Deflektor, Best.Nr.: 641110, DM 9,80
- ☐ Slayer, Best.Nr.: 641111, DM 9,80
- ☐ Stratton, Best.Nr.: 641112, DM 9,80
- ☐ Snooker & Pool, Best.Nr.: 641113, DM 9,80
- ☐ Federation, Best.Nr.: 641114, DM 9,80
- ☐ Ninja Commando, Best.Nr.: 641115, DM 9,80
- ☐ First Strike, Best.Nr.: 641116, DM 9,80
- ☐ Dark Fusion, Best.Nr.: 641117, DM 9,80
- ☐ Star Pack, Best,Nr.: 641118, DM 19,80
- ☐ Flight Pack, Best.Nr.: 641119, DM 19,80
- ☐ MasterTEXT plus, Best.Nr.: 641120, DM 49,-
- ☐ MasterBASE, Best.-Nr.: 641123, DM 49,-
- ☐ Hardwarebuch, Best.Nr.: 641121, DM 49,-
- ☐ GEOS Workshop, Best.Nr.: 641122, DM 39,-
- ☐ Games Guide, Bestell-Nr.: 640202, DM 29,95
- ☐ NEU: First Samurai, Best.Nr.: 640201, DM 49,-

ABSENDER

Name, Vorname

Straße / Nr.

PLZ Ort

Bitte ausschneiden und absenden an:
N. Erdem c/o 64er-Magazin,
Postfach 10 0518, 8000 München 1 oder
Tel. 089 / 4613-5020, Fax 089 / 4613-719

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:
- ☐ Vorkasse mit V-Scheck (Versandkostenpauschale 5,- DM)
- ☐ Bankabbuchung (Versandkostenpauschale 5,- DM)
- ☐ Per Nachnahme (Versandkostenpauschale 10,- DM)

Ausland nur gegen Vorkasse mit Euroscheck zzgl. DM 8,- (Versand, Porto)

Bankleitzahl

Konto-Nr. Kontoinhaber

Geldinstitut

Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzl. Vertreters)

BÜCHER & BOOKWARE

GEOS Workshop
Erleichtert den Einstieg in die Bedienung der komfortablen Benutzeroberfläche GEOS. Leicht verständlich und informativ geschrieben.
Best.Nr. 641122 **39,- DM**

Hardware-Buch zum C 64
Das Buch vom C 64 Hardware-Guru H.J.Humbert. Fehlersuche und Reparieren werden kinderleicht.
Best.Nr. 641121 **49,- DM**

MasterBASE für C 64 und C 128
Komfortables und leistungsfähiges Datenverwaltungsprogramm, das besonders leicht zu bedienen ist. Ideal für Video-, Adressen-, Briefmarken-, Münzen-, Kundendateien.
Best.Nr. 641123 **49,- DM**

MasterTEXT plus für C 64 und C 128
Einfach zu bedienende Profi-Textverarbeitung mit vielen Funktionen. Praktisch an jeden Drucker anpaßbar. Best.Nr. 641120 **49,- DM**

ZUM KNÜLLERPREIS!

von uns. So billig war Original-Software noch nie! Packen Sie zu!



First Samurai

"First Samurai", das Action-Game für Joystick-Fighter. Das 64'er-Spiele-Highlight ist eine Mischung aus Turrican und Last Ninja. Befreie Deinen Meister aus den Klauen eines hinterlistigen Dämonen!
Best.Nr.640201 DM 49,-

Snooker & Pool

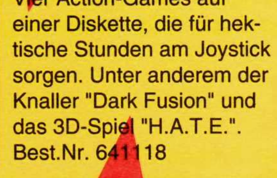
Augenmaß und viel Gefühl sind gefragt, dann sind Sie der Chef am Billardtisch. Eine Pool- und Snooker-Simulation in einem Pack.
Best.Nr. 641113 **DM 9,80**



Boulderdash I und II

Rockford zieht wieder seine Bahnen, denn Boulderdash der Klassiker ist wieder da. Das Spiel um Diamanten, Steine und hinterlistige Gegner läßt nach einem Probespiel nicht wieder los. Das Original auf dem C 64 ist ein Muß in jeder Spielesammlung!
Boulderdash I - Bestell-Nr. 641101
Boulderdash II - Bestell-Nr. 641102





Star Pack DM 19,80

Vier Action-Games auf einer Diskette, die für hektische Stunden am Joystick sorgen. Unter anderem der Knaller "Dark Fusion" und das 3D-Spiel "H.A.T.E.".
Best.Nr. 641118

IO

Herausragende Grafik, tolle Sounds und superbe Programmierung machen "Into Oblivion" zu einem Ballerhit, von dem man noch heute redet. Fliegen Sie durch vier Level, vernichten Sie die vier obergeilen Endmonster und retten Sie die Menschheit vor dem Zugriff der Aliens!
Bestell-Nr. 641103
DM 9,80



Flight Pack DM 19,80

Mit dem "Flight Pack" haben Sie vier mal die Chance Herr der Lüfte zu sein. Neben "Deep Strike" und "Cobat Lynx" auch die knackige Bombersimulation "First Strike".
Best.Nr.641119



So finden Sie die Programme auf der Diskette

DISKETTE SEITE 1

```
Ø "64'er sonderh.9Ø" s1 2a
21   "disklader"          prg  S. 13
Ø    "----------------"   usr
Ø    "--spiele-tool---"   usr
Ø    "----------------"   usr
77   "editor"    bodack   prg  S. 14
5    "tester"    bodack   prg
7    "boulder dash 1"     prg
8    "boulder dash 2"     prg
6    "prof sijben dash"   prg
6    "brutalo dash"       prg
4    "bilder"             prg
56   "linker"    bodact   prg
31   "boulder-spiele"     prg
Ø    "----------------"   usr
Ø    "---strategie----"   usr
Ø    "----------------"   usr
6    "loader"             prg  S. 26
46   "system"             prg
5    "chars             " prg
11   "sound 1"            prg
11   "sound 2"            prg
6    "sprite 1"           prg
3    "sprite 2"           prg
3    "msp"                prg
5    "level 1"            seq
6    "level 2"            seq
6    "level 3"            seq
5    "level 4"            seq
5    "level 5"            seq
6    "level 6"            seq
6    "level 7"            seq
6    "level 8"            seq
5    "level 9"            seq
6    "level 1Ø"           seq
6    "level 11"           seq
6    "level 12"           seq
6    "level 13"           seq
6    "level 14"           seq
6    "level 15"           seq
6    "level 16"           seq
6    "level 17"           seq
6    "level 18"           seq
6    "level 19"           seq
5    "level 2Ø"           seq
6    "level 21"           seq
6    "level 22"           seq
6    "level 23"           seq
6    "level 24"           seq
6    "level 25"           seq
6    "level 26"           seq
6    "level 27"           seq
6    "level 28"           seq
6    "level 29"           seq
6    "level 3Ø"           seq
Ø    "----------------"   usr
88   "colors"             prg  S. 27
1    "cohi"               prg
Ø    "----------------"   usr
37   "magic colors"       prg  S. 28
Ø    "----------------"   usr
Ø    "-----action-----"   usr
Ø    "----------------"   usr
44   "boom(pck)"          prg  S. 32
Ø    "----------------"   usr
Ø    "----diskette----"   usr
Ø    "---beidseitig---"   usr
Ø    "----bespielt----"   usr
Ø    "----------------"   usr
```

DISKETTE SEITE 2

```
Ø "64'er sonderh.9Ø" s2 2a
21   "disklader"          prg  S. 13
Ø    "----------------"   usr
Ø    "---strategie----"   usr
Ø    "----------------"   usr
37   "think fast  /m+t"   prg  S. 30
72   "Ø1-a game by the"   prg
23   "Ø2- rough arts! "   prg
Ø    "----------------"   usr
1Ø9  ".. koncept 92 .."   prg  S. 31
1    "hi-score"           prg
Ø    "----------------"   usr
36   ".. stixloader .."   prg  S. 29
59   "....  stix  ...."   prg
1    ">> stix-top 7 <<"   prg
Ø    "----------------"   usr
Ø    "geschicklichkeit"   usr
Ø    "----------------"   usr
37   "vitamin"            prg  S. 6
15   "gegen"              prg
9    "viren"              prg
4    "level1"             prg
4    "level2"             prg
4    "level3"             prg
4    "level4"             prg
4    "level5"             prg
4    "level6"             prg
4    "level7"             prg
4    "level8"             prg
4    "level9"             prg
4    "level1Ø"            prg
Ø    "----------------"   usr
Ø    "---adventure----"   usr
Ø    "----------------"   usr
16   "cyborg 29ØØ",8,1    prg  S. 4
185  "by 3ddg in 1992."   prg
Ø    "----------------"   usr
Ø    "------ende------"   usr
Ø    "----------------"   usr
```

WICHTIGE HINWEISE

zur beiliegenden Diskette:

Aus den Erfahrungen der bisherigen Sonderhefte mit Diskette, wollen wir ein paar Tips an Sie weitergeben:

1

Bevor Sie mit den Programmen auf der Diskette arbeiten, sollten Sie unbedingt eine Sicherheitskopie der Diskette anlegen. Verwenden Sie dazu ein beliebiges Kopierprogramm, das eine komplette Diskettenseite dupliziert.

2

Auf der Originaldiskette ist wegen der umfangreichen Programme nur wenig Speicherplatz frei. Dies führt bei den Anwendungen, die Daten auf die Diskette speichern, zu Speicherplatzproblemen. Kopieren Sie daher das Programm, mit dem Sie arbeiten wollen, mit einem File-Copy-Programm auf eine leere, formatierte Diskette und nutzen Sie diese als Arbeitsdiskette.

3

Die Rückseite der Originaldiskette ist schreibgeschützt. Wenn Sie auf dieser Seite speichern wollen, müssen Sie vorher mit einem Diskettenlocher eine Kerbe an der linken oberen Seite der Diskette anbringen, um den Schreibschutz zu entfernen. Probleme lassen sich von vornherein vermeiden, wenn Sie die Hinweise unter Punkt 2 beachten.

ALLE PROGRAMME

aus diesem Heft



HIER

Chefredakteur: Georg Klinge (gk) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellv. Chefredakteur: Arnd Wängler (aw)
Textchef: Jens Maasberg
Redaktion: Harald Beiler (bl), Heinz Behling (hb), Peter Klein (pk), Jörn-Erik Burkert (lb), Hans-Jürgen Humbert (jh)
Producer: Andrea Pfliegensdörfer
Redaktionsassistenz: Helga Weber

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel. 089/4613-202, Telefax: 089/4613-5001, Btx: 64064

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträgern. Mit Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß die Markt & Technik Verlag AG Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Layout: Erich Schulze
Fotografie: Roland Müller
Titelgestaltung und -grafik: Wolfgang Berns

Anzeigenleitung: Peter Kusterer
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Anzeigen-Auslandsvertretung:
Großbritannien und Irland: Smyth International, Telefon 0044/81340-5058, Telefax 0044/81341-9602
Niederlande und Belgien: Insight Media, Telefon 0031/2153120 42, Telefax 0031/2153105 72
Italien: Medias International, Telefon 0039/3175 1494, Telefax 0039/31751482
USA und Kanada: M & T International Marketing, Telefon 001/415358-9500, Telefax 001/415358-9739
Japan: Media Sales Japan, Telefon 0081/33504-1925, Telefax 0081/33595-1709
Taiwan: Acer TWP Corporation, Telefon 00886-2-7136959 Telefax 00886-2-7 151950
Korea: Young Media Inc., Telefon 0082-2-7 564819, Telefax 0082-2-7575789
Israel: Baruch Schaefer, Telefon 00972-3-5562256, Telefax 00972-3-5566944
International Business Manager: Stefan Grajer 089/4613-638

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel. 089/4613-962, Telefax: 089/4613-791

Leiter Vertriebsmarketing: Benno Gaab

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel. 089/319006-0

Verkaufspreis: Das Einzelheft kostet DM 16,-

Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)

Druck: SOV. Graphische Betriebe, Laubanger 23, 8600 Bamberg

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Artikel können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Telefax 089/4613-232

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Rainer Doll, Dieter Streit

Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlags: Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

Die Zeitschrift wird mit chlorfreiem Papier hergestellt.

ISSN 0931-8933

Copyright-Erklärung

Name: ....

Anschrift: ....

Datum: ....

Computertyp: ....

Benötigte Erweiterung/Peripherie: ....

Datenträger: Kassette/Diskette ....

Programmart: ....

Ich habe das 18. Lebensjahr bereits vollendet

...., den ....

....
(Unterschrift)

Wir geben diese Erklärung für unser minderjähriges Kind als dessen gesetzliche Vertreter ab.

...., den ....

....

....

Bankverbindung:

Bank/Postgiroamt: ....

Bankleitzahl: ....

Konto-Nummer: ....

Inhaber des Kontos: ....

Das Programm/die Bauanleitung: ....

das/die ich der Redaktion der Zeitschrift 64'er übersandt habe, habe ich selbst erarbeitet und nicht, auch nicht teilweise, anderen Veröffentlichungen entnommen. Das Programm/die Bauanleitung ist daher frei von Rechten anderer und liegt zur Zeit keinem anderen Verlag zur Veröffentlichung vor. Ich bin damit einverstanden, daß die Markt & Technik Verlag AG das Programm/die Bauanleitung in ihren Zeitschriften oder ihren herausgegebenen Büchern abdruckt und das Programm/die Bauanleitung vervielfältigt, wie beispielsweise durch Herstellung von Disketten, auf denen das Programm gespeichert ist, oder daß sie Geräte und Bauelemente nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt bzw. durch Dritte vertreiben läßt.

Ich erhalte, wenn die Markt & Technik Verlag AG das Programm/die Bauanleitung druckt oder sonst verwertet, ein Pauschalhonorar.



Disklader – Programme laden mit Komfort

Diskettenoberfläche de Luxe

Keine umständlichen Ladeanweisungen und ein übersichtliches Inhaltsverzeichnis der Diskette auf dem Bildschirm. Unser »Disklader« erfüllt auch gehobene Ansprüche.

Entwicklungshelfer sind gefragt, denn noch immer sind einige Arbeitsschritte nötig, um beim C64 ein Inhaltsverzeichnis von der Diskette zu erhalten. Außerdem erschweren manche Unterdateien zu einem Programm die Übersicht im »Directory«. Genau hierfür finden Sie einen »Feuerwehrmann« auf der ersten Seite der beiliegenden Diskette – den »Disklader«. Er generiert eine Benutzeroberfläche für Ihren C64. Darin sind Funktionen integriert, wie:

- Anwahl einzelner Programme (mit jeweiliger Kurzbeschreibung),
- automatisches Laden und Starten von Diskette oder
- Erkennung der richtigen Diskette bzw. Diskettenseite.

Da sich der Disklader an erster Stelle auf der Diskette zum Sonderheft befindet, genügt es, zum Laden einzugeben:

```
LOAD":*",8
```

Nach der Bestätigung mit <RETURN> dauert es ca. 15 s, bis die Datei im Speicher ist. Sie starten mit RUN und <RETURN>. Anschließend wird das File entpackt (ca. 2 s) und es erscheint die Benutzeroberfläche des »Disklader« (s. Abbildung). In der rechten unteren Bildschirmhälfte sehen Sie weiß umrandet den Namen des ausgewählten Programms. Die unterste Bildschirmzeile ist die dazugehörige Kurzerklärung. Zusätzlich finden Sie in der rechten unteren Bildschirmhälfte den Text »Seite 1 auf Disk« oder »Seite 2 auf Disk«. Da Sie die Inhaltsverzeichnisse beider Seiten (ohne die Disk zu wenden) durchblättern können, finden Sie hier den Hinweis, auf welcher Diskettenseite sich das gewählte Programm befindet. Durch Tastendruck <CRSR aufwärts> bzw. <CRSR abwärts> wählen Sie das nächste oder vorherige Programm. Sie blättern quasi durch den Inhalt der Programme. <HOME> bringt Sie zum ersten Eintrag des Inhaltsverzeichnisses. Selbstverständlich sind nur die Programme verzeichnet, die sich eigenständig laden oder starten lassen.

<RETURN> führt Sie in den Ladeteil. Ist kein Diskettenfehler aufgetreten, erscheint kurzzeitig »00,OK,00,00« am Bildschirm. Eventuelle Fehleranzeigen bleiben sichtbar am Bildschirm (z.B. »21,READ ERROR,18,00«= Drive not ready). Sie lassen sich durch einen beliebigen Tastendruck wieder löschen. Schlagen Sie bitte vorher im Handbuch Ihrer Floppy nach und beseitigen Sie den Fehler. Eine andere Art der Fehlermeldung wird durch einen blinkenden Text dargestellt (z.B. »Bitte Disk wenden« oder »Falsche Diskette«). Sind Fehler ausgeblieben, lädt der Disklader das von Ihnen gewählte Programm von der Diskette und startet es. Ladefehler, die in dieser Phase auftreten, werden nicht mehr berücksichtigt: Der Disklader wird vom neuen Programm einfach überschrieben. Sonst könnten wir nur Programme veröffentlichen, die mit der Benutzeroberfläche zusammenarbeiten. Bei vielen Spielen, Tricks oder Tools ist dies aber nicht der Fall.

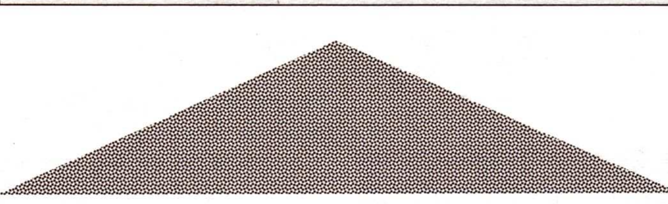
Für Sie bedeutet dies, nach jedem Starten eines Programms den »Disklader« erneut zu laden. Wer die Benutzeroberfläche verlassen will, gibt <RUN/STOP> ein. Sie befinden sich dann im normalen »Basic« des C64. Für einen Neustart befehlen Sie `SYS 12032` und bestätigen mit <RETURN>. Dieser Neustart funktioniert auch nach einem Reset, d.h. wenn Sie durch den entsprechenden Taster einen Hardware-Reset ausgelöst haben. Allerdings sollten Sie zwischenzeitlich kein Programm geladen haben, da dies den verwendeten Speicherbereich überschreiben könnte. Laden Sie in diesem Falle den Disklader neu.

Wir haben bei der Programmierung größten Wert auf Kompatibilität mit den unterschiedlichsten Betriebssystemerweiterungen gelegt. Lediglich bei der Gerätekonfiguration C128 mit RAM-Erweiterung und zweiter Diskettenstation sollten Sie die externe Floppy ausschalten. (gr)



Kurzinfo: Disklader

Programmart: Hilfsprogramm zum Laden der Programme auf der beiliegenden Diskette
Laden: LOAD":*",8
Starten: nach dem Laden mit RUN
Steuerung: Tastatur
Programmautor: H. Großer





BoDaCT – Boulder Dash Construction Tool

Rockfords neue Höhlen

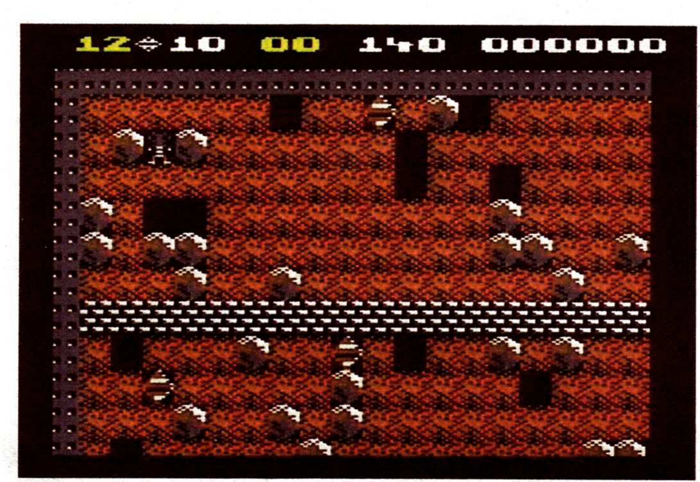
Er gehört zur Diskettensammlung jedes Spiele-Fans wie das Endmonster zum letzten Level: der Game-Klassiker Boulder Dash. Mit unserem Tool kann man jetzt nach Herzenslust eigene Spielfelder entwerfen!

Es gibt kaum Spiele-Freaks, die Rockford nicht kennen – dieses winzige, aber um so flinkere Kerlchen, das mit schlafwandlerischer Sicherheit jeden noch so gut versteckten Diamanten in unzähligen Minenstollen findet und einsackt. Als 1984 die Urversion dieses Geschicklichkeitsspiels für den C64 auf den Markt kam (Abb. 1), hockten selbst eingefleischte und abgebrühte Joystick-Zocker tagelang vor dem Bildschirm.

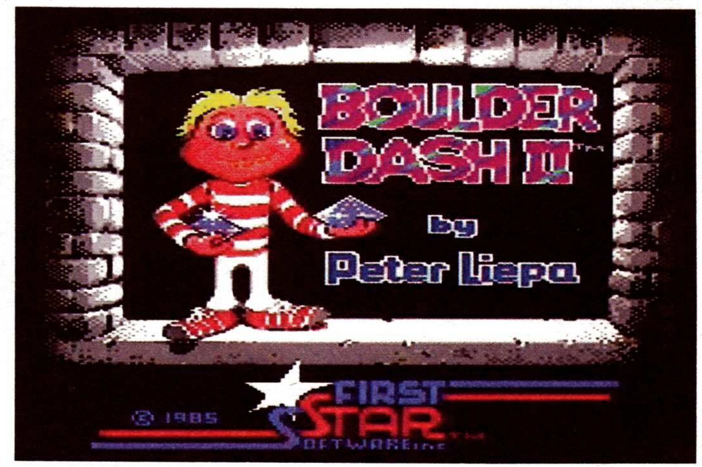
Viele Nachfolgeversionen wurden in der Zwischenzeit veröffentlicht (Boulder Dash II bis V). Ebenso hat man die Spielidee unzählige Male kopiert (z.B. Emerald Mine). Eines ist aber klar – und das betrifft im Prinzip jedes Computer-Game: Nach einiger Zeit kennt man die vertracktesten und schwierigsten Levels auswendig und weiß, wo's langgeht. Das vorher heißgeliebte Game wird plötzlich langweilig und verschwindet im hintersten Winkel der Diskettenbox.

Das muß nicht sein. Wir bieten Ihnen ein komplexes Programmwerkzeug, um beliebig viele neue Spielfelder zu entwerfen; mit mehr Diamanten oder noch verzwickteren Fallen.

Mit »BoDaCT« können Sie eigene Caves (Höhlen) kreieren und zu Spielen zusammenstellen. Die neu entworfenen Levels kann man an andere Computerfans weitergeben – sie fallen nicht unter die Copyright-Beschränkungen. Zum Spielen braucht man allerdings die Originalversion von Boulder Dash II (Abb. 2, erhältlich bei N. Erdem, c/o 64er-Magazin, Postfach 100518, 8000 München 1, Tel. 089/46 13-50 20, Best.-Nr. 641102, 9,80 Mark).



[1] Damit fing's an: Urversion von Boulder Dash



[2] Bessere Grafik, raffiniertere Levels: Boulder Dash II

Der Level-Designer besteht aus drei separaten Programmen:
- EDITOR: Damit entwirft man eigene Höhlen und stellt sie zu einem Spiel zusammen,
- TESTER: ... Probespiel für selbstentworfene Levels,
- LINKER: ... verbindet maximal acht Spiele zu einer Sammlung.

Die Höhlen von Boulder Dash

Zunächst geben wir Ihnen einen Überblick zum Aufbau der Höhlen von Boulder Dash. Wir verwenden bewußt den Begriff »Höhlen«, da die Spielstufen in Caves (= Höhlen) und Levels (= Schwierigkeitsgrade) eingeteilt sind. Für jede Höhle gibt's also fünf Schwierigkeitsgrade; die Grundstruktur der Höhlen bleibt aber unverändert bestehen. Unterschiede macht lediglich die Zeit, die man zum Lösen der Levels braucht, die Anzahl der Diamanten, die man finden muß und die Position ausgewählter Spielelemente (Hindernisse, denen man im Spiel begegnet: Steine, Sand, Schmetterlinge, Diamanten usw.).

Peter Liepa, der Boulder-Dash-Programmierer, entwickelte beim Definieren der Caves eine gewisse Raffinesse: Bei den meisten C-64-Spielen stehen die fertigen Levels bereits in vollem Umfang im Speicher, bevor sie auf den Bildschirm geholt werden. Bei Boulder Dash undenkbar: Der Speicherbedarf wäre gigantisch. Jede Höhle besteht aus 40 x 22 Spielele-

menten mit jeweils fünf Levels. Insgesamt gibt's 16 Höhlen und vier Bonus-Caves. Summa summarum sind das 80 000 Byte (40 x 22 x 5 x (16 + 4)). Da ginge auch dem C64 die Puste aus!

Nimmt man die Boulder-Dash-Caves genauer unter die Lupe, erkennt man schnell, wie sie definiert wurden: Man findet häufig nur gerade Linien und rechteckige Spielelemente! Es ist also unkomplizierter, als man denkt: Eine Höhle besteht lediglich aus Rechtecken und Linien (auf die übrigen Elemente gehen wir später ein).

Ergänzt wird das Höhlenobjekt durch zusätzliche Infos wie z.B. Ausgangspunkt, Größenangaben und welches Spielelement zum Zeichnen verwendet wird. Dadurch läßt sich eine Höhle (normalerweise 880 Byte groß) in nur 212 Byte pressen. Wichtig: Boulder Dash hat sich bereits auf dieses Limit (212 Byte pro Cave) eingerichtet. Man kann's also weder ignorieren noch verändern.

Das sind aber noch nicht alle Unterschiede in den einzelnen Levels: Jetzt kommt der gesteuerte Zufall ins Spiel. Damit werden bis zu vier verschiedene Spielelemente in der Höhle verteilt, abhängig von einem bestimmten Anfangswert.

Levels werden im Speicher aufgebaut

Damit haben Sie die wichtigsten Informationen, um die Struktur der Höhlen zu verstehen. Bevor man aber eine Höhle für Boulder Dash aktivieren kann, muß sie zunächst verdeckt im C-64-Speicher gezeichnet werden:
- die Höhle füllt sich mit dem Spielelement »Sand«,
- jetzt werden die Zufallselemente der Höhle verteilt,
- anschließend bildet sich ein Rand ums gesamte Spielfeld (Abb. 3).

Das ist die Basis, auf der die weitere Definition der Höhle aufbaut. Alle Objekte der Höhle werden nun in derselben Reihenfolge plaziert, in der man sie kreiert hat. Abb. 4 zeigt die Höhle ohne, Abb. 5 mit Zufallselementen.

Der Editor

Genug der Theorie, kommen wir jetzt zur Praxis! Laden Sie den ersten Programmteil mit:

```
LOAD"EDITOR",8
```

und starten Sie mit RUN. In Sekundenbruchteilen ist man im DOS-Modus des Editors. Hier lassen sich Spiele laden, speichern oder der Edit-Modus aktivieren.

DOS-Modus des Editors

Funktionen, die man per Tipp auf die entsprechende Taste aktiviert:
- <F8>: Editor-Oberfläche beenden und Rückkehr ins Basic,
- <#>: Laufwerksnummer ändern (von 8 bis 11). Künftige Diskettenbefehle beziehen sich jetzt auf die Floppy mit der angegebenen Nummer.
- <$>: Directory anzeigen,
- <@>: beliebige Diskettenbefehle (inkl. Disk-Inhaltsverzeichnis),
- <E>: Editor-Modus aktivieren. Geben Sie bei Frage nach der Nummer den gewünschten Kennbuchstaben (A bis T) der Höhle an, die Sie im Editor bearbeiten möchten (also keine Zahl!).
- <F>: Höhlen färben. Auch hier muß man den Kennbuchstaben angeben.
- <H>: Handicaps berechnen (s. Beschreibung),
- <K>: Höhle kopieren,
- <L>: laden,
- <N>: löscht alle bislang definierten Höhlen nach Rückfrage,
- <S>: speichern,
- <T>: Höhlen vertauschen,
- <SPACE>: Anzeige des freien Speicherplatzes.

Alle Aktionen lassen sich mit <RUN/STOP> abbrechen, außer Speichern und Laden: Da genügt ein Tipp auf <RETURN> (quasi die Eingabe eines leeren Dateinamens).

Edit-Modus:

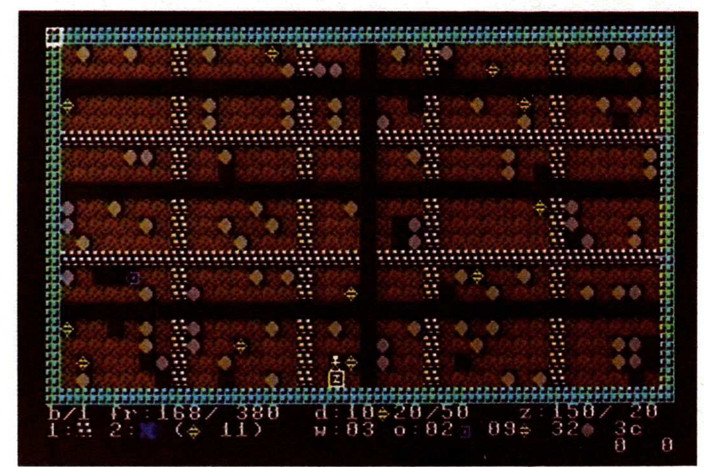
Den typischen Bildschirmaufbau sieht man in Abb. 6. Die oberen 22 Zeilen sind für die verkleinerte Darstellung der Höhle vorgesehen, darunter befinden sich zwei Info-Zeilen. Die letzte gilt als Statuszeile. Hier erscheinen alle Fehlermeldungen und Eingabe-Aufforderungen. In der unteren, rechten Ecke wird man über die aktuelle Cursor-Position informiert.

Infozeilen:

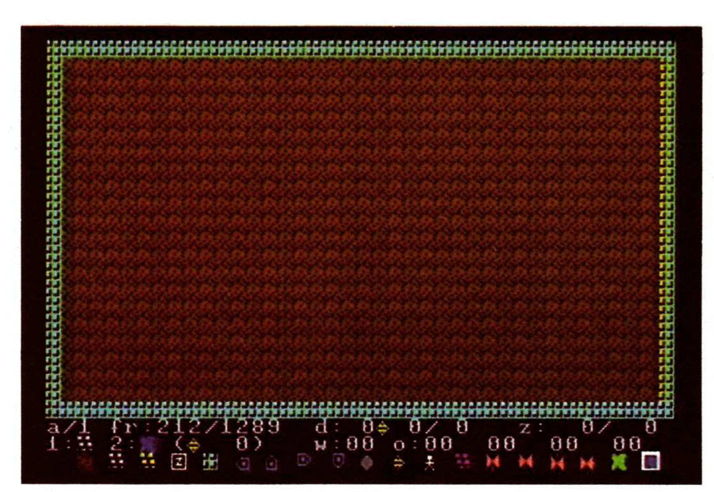
... dienen der Programm-Koordination. Beispiel:

```
H/L fr:HÖH/GES. d:DD PD/PZ z:ZZL/ZMS
 1:E 2:E (ENNN) w:ZW o:P1E P2E P3E P4E
```

Die Übersetzung der Parameter ist simpler, als man denkt:
- H: ... ist die Bezeichnung der Höhle (A bis T), wobei die Nummern ab Q Bonushöhlen repräsentieren. Die Werte lassen sich mit <F3> / <F4> erhöhen bzw. reduzieren.
- L: Levelnummer (1 bis 5). Per <F1> / <F2> ändern!
- HÖH: Freier Speicherplatz dieser Höhle (maximal 212),
- GES: Freier Gesamtspeicherplatz (maximal 1289),
- DD: Anzahl der Diamanten (je mehr, desto schwieriger ist der Level zu lösen!). Ändern: mit <D>.
- PD: Punktewertung für jeden Diamanten (läßt sich mit <SHIFT D> regulieren),
- PN: Bonuspunkte für jeden zusätzlich gesammelten Diamanten (mit <SHIFT D> ändern).
- ZZL: Maximalzeit, in der man alle in der Höhle versteckten Diamanten finden und einsammeln sollte. Der jeweilige Wert läßt sich mit <Z> ändern.
- ZMS: Zeit für Mauer und Schleim. Die Zahl gibt an, wie lange die Zaubermauer (verwandelt Steine in Diamanten) aktiv bleibt und wie schnell sich der Schleim verbreitet (je kleiner die Werte, desto fixer). Ändern per Tastenkombination <SHIFT Z>.
- E: Spielelement. Mit den beiden Elementen 1 und 2 lassen sich die Zeichenbefehle ausführen und der Bildschirm mit den entsprechenden Mustern füllen. Tipp auf <1> bzw. <2> stellt die gewünschten Pixelinhalte ein.
- NNN: ... gibt an, wie oft das Element E in der Höhle auftauchen soll. Äußerst praktisch, um Diamanten zu zählen. Die Werte lassen sich mit <SHIFT 1 bis 3> einstellen.
- ZW: ... ist die Zufallswurzelzahl. Davon hängt die Verteilung der genannten Zufallselemente ab. (ändern mit <W>, <+> oder <->). Der Wert erscheint hexadezimal.
- Pn: ... Wahrscheinlichkeitswert für das dahinter angegebene Spielelement. Man muß sie der Größe nach sortieren und kann sie mit <O> ändern. Achtung: Es dürfen niemals identische Werte vorkommen!



[3] Jede Höhle muß abgeschlossenen umrandet sein



[4] Höhle ohne ...

Dazu ein Beispiel:

Boulder Dash ermittelt für jede Bildschirmposition einen Zufallswert und checkt damit die Intervalle. Ist der Wert kleiner als P1 (z.B $0E, also 14), erscheint Element 1 (Mauer). Ist die Zahl größer als P1, aber kleiner als P2 ($13), greift der Computer auf Spielelement 2 (Schmetterling) zurück.

Spielelemente:

Jeder Boulder-Dash-Fan kennt sie zur Genüge. Da die Höhlen im Editor jedoch stark verkleinert erscheinen, wollen wir sie hier nochmals erwähnen:

Die Elemente werden bei Auswahl der Zeichen (1 oder 2) auf dem Bildschirm (in der untersten Zeile) gezeigt. Von links nach rechts:

- freier Platz, Sand (braun), Mauer (weiß), Zaubermauer (gelb), Ziel (weiß), Randelement (türkis), viermal Firefly (blau), Stein (grau), Diamant (gelb), Rockford (weiß), wachsende Wand (violett), viermal Schmetterling (hellrot), Schleim (grün) und Schleimwand (blau).

Schmetterlinge und Fireflys gibt's jeweils viermal, da man für jede der vier möglichen Richtungen ein separates Element vorgesehen hat. Deshalb besitzen Fireflys eine dreieckige Spitze und Schmetterlinge einen Strich (in die Richtung, in die sie sich nach dem Spielstart bewegen sollen). Da es für jede Richtung ein gesondertes Element gibt, kann man diese Tierchen quasi lenken.

Editor-Anweisungen:

Die Editorbefehle teilt man in drei Gruppen ein:
- Zeichnen,
- Ändern und
- Einstellungen.

Zeichenbefehle:

Sechs Anweisungen kümmern sich ums Zeichnen der Objekte. Jeder Befehl beginnt an der aktuellen Cursor-Position und braucht eventuell noch weitere Parameterwerte. Braucht man zum Zeichnen eines Objekts mehr als einen Punkt, erzeugt man alle weiteren per Cursor-Tasten: Das Objekt erscheint unmittelbar auf der Editorfläche - Änderungen kann man also an Ort und Stelle begutachten. Man zeichnet Objekte mit dem Zeichenmuster 1. Für zwei Befehle braucht man zusätzlich noch Zeichen 2.

Die folgende Befehlsliste zeigt die Eingabeaufforderungen des Editors (in Klammern):

- <S>: ... setzt Zeichen 1.
- <L>: (nach Punkt). Zieht eine horizontale, vertikale oder diagonale Linie mit Zeichen 1.
- <R>: (nach Punkt). Zeichnet ein Rechteck (quasi einen Rand) mit Zeichen 1.
- <F>: (nach Punkt). Das Rechteck wird ebenfalls mit Zeichen 1 umrandet, aber mit Zeichen 2 gefüllt.
- <P>: (Abstand, nach Punkt). Erzeugt ein Raster mit Zeichen 1. Damit gibt man den horizontalen und vertikalen Abstand der Punkte an, mit »nach Punkt« die Ausdehnung des Rasters.
- <E>: (Abstand). Dieser Befehl ist mit Vorsicht zu genießen: Er durchforstet die gesamte, bisher gezeichnete Höhle nach Zeichen 1. Wird das Tool fündig, plaziert es Zeichen 2 »Abstand« Positionen weiter rechts. Am äußersten rechten Rand geht's dann in der nächsten Zeile weiter. Will man also Zeichen 2 direkt unter Zeichen 1 plazieren, ist der Punkteabstand exakt »40«. Achten Sie außerdem darauf, daß der Rand ums Spielfeld nicht zerstört wird - notfalls müssen Sie ihn neu zeichnen. Es wäre nämlich äußerst ungewöhnlich für den Spielablauf von Boulder Dash, wenn Rockford die Höhle so ohne weiteres verlassen könnte!

Beispiel:

Abb. 5 zeigt ein Höhlenbeispiel. Jeder Zeichenbefehl wurde mindestens einmal verwendet. Aus Gründen der Übersichtlichkeit haben wir auf Zufallselemente verzichtet. In Abb. 6 sieht man die selbe Höhle, jedoch mit Zufallselementen.

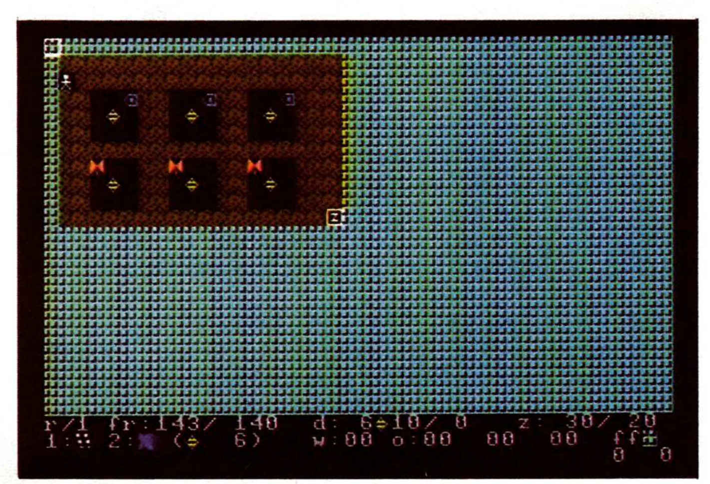
Oben links erkennt man Rockford (den Helden der Boulder-Dash-Games), plaziert per SETZ-Befehl <S>. Das Ziel befindet sich links unten. Neben Rockford sehen Sie ein Rechteck aus Mauern, per FÜLL-Anweisung <F> mit Steinen gefüllt. Es wird von einem anderen Rechteck überlappt, das sich aus Diamanten zusammensetzt - erzeugt per RAND-Befehl.

Als nächstes fällt die diagonale Linie, bestehend aus Fireflys, ins Auge. Unterhalb jedes Glühwürmchens entdeckt man jeweils einen Stein. Die Quader wurden per ERSETZ-Befehl und mit dem Abstand »40« erzeugt. Bleibt noch, das PUNKTE-Raster zu erwähnen, das unser Diamanten-Rechteck teilweise überlagert.

Änderungsbefehle:

Objektentwürfe lassen sich ändern; dazu kennt der Editor entsprechende Anweisungen. Nur ein aktuelles Objekt läßt sich bearbeiten - man macht es zum momentan gültigen, indem man den Cursor darauf plaziert. Das geht auch mit den Funktionen »Blättern« oder »Memo« (s. Beschreibungen dazu). Dann kann man sich die Cursor-Bewegung sparen.

- <DEL>: Löschen. Entfernt das aktuelle Objekt aus der Höhle.
- <↑>: Undo. Macht die letzte Änderung rückgängig.
- <A>: Ändern (die Abfragen richten sich nach dem aktuellen Objekt). Man darf alle Eigenschaften verändern. Es erscheinen dieselben Abfragen wie beim Zeichnen des Objekts - mit einem Unterschied: Der Ausgangspunkt läßt sich verschieben. Mögliche Abfragen: »von Punkt«, Zeichen 1 und evtl. Nr. 2.
- <SHIFT A>: wie A. Das Objekt wird aber direkt an die aktuelle Cursor-Position geholt.



[5] ... und mit Spielelementen



[6] Typischer Bildschirmaufbau im Editor-Modus

- <B>: Blättern. Damit bewegt man sich durch die einzelnen Objekte. Zum Blättern benutzt man die Cursor-Tasten. Jedes gewählte Objekt hebt sich dadurch vom restlichen Bildschirm ab, daß es neu gezeichnet und der Cursor auf seine Ausgangsposition gesetzt wird. Mit <RUN/STOP> oder <RETURN> beendet man diese Funktion. <RETURN> bewirkt außerdem, daß das soeben hervorgehobene Objekt zum aktuellen gekürt wird. Der Cursor erscheint aber an der Position vor dem Blättern!
- <SHIFT B>: ... im Prinzip wie B. Der Unterschied: Die Höhle baut sich Schritt für Schritt auf (wie es auch Boulder Dash macht). Diese Funktion ist vor allem für Einsteiger sehr nützlich, um den Höhlenaufbau zu verstehen. Zurückblättern kann man allerdings nicht mehr.
- <M>: Memo (Speicher Nr). Sichert das Objekt in einem der RAM-Speicher 0 bis 9.
- <SHIFT M>: wie M. Das Objekt wird aber zusätzlich aus der Höhle getilgt.
- <H>: Holen (Speicher Nr). Bringt ein gespeichertes Objekt zurück und fügt es an der alten Position ein: Jetzt ist es das aktuelle Objekt. Es läßt sich also direkt mit <A> oder <SHIFT A> ändern.
- <N>: (Zahl). Jedes Objekt erhält eine fortlaufende Nummer, die man mit dieser Funktion ändern kann. In der Nummernfolge werden die Objekte später gezeichnet.
- <U>: Undo Info ... macht alle Änderungen in den beiden Infozeilen rückgängig.
- <SHIFT U>: Undo Höhle. Die Höhle wird restauriert und befindet sich wieder in dem Zustand wie beim Start des Edit-Modus oder beim letzten Sichern.
- <F5>: Sichern. Speichert den aktuell gültigen Zustand der Höhle. Er läßt sich mit <SHIFT U> wieder laden.
- <F8>: Ende. Edit-Modus verlassen und Rückkehr zu den DOS-Funktionen.

Befehle für Einstellungen:

Die Mehrzahl dieser Anweisungen wurde bereits bei der Erläuterung zu »Infozeilen« berücksichtigt. In unserer Tabelle finden Sie eine komfortable Gesamtübersicht.

Handicaps:

Dazu einige wichtige Infos: Boulder Dash benutzt für jede Höhle ein Flag-Byte. Darin wird vermerkt, auf welche Handicaps (Schmetterling, Firefly, Schleim und Schleimwand) man in der Höhle stößt. Verwendet man diese Spielelemente zum Zeichnen, berechnet der Edit-Modus das Flag-Byte korrekt. Werden sie jedoch nur als Zufallselemente eingebaut, entfällt die Berechnung: Es würde viel zu lange dauern, denn das Programm müßte die Höhle fünfmal zeichnen (einmal pro Level). Die Berechnung des Flag-Byte läßt sich bequemer mit dem H-Befehl nachholen.

Spielelemente in verschiedenen Farben

Der Färbe-Modus dient dazu, die aktuellen Farben der Spielelemente zu ändern. Wie im Edit-Modus erscheint eine verkleinerte Darstellung der Höhle auf dem Bildschirm. Dadurch bedingt bekommt man im Färbe-Modus jedoch nur einen ungefähren Überblick der Höhle im späteren Spiel. Dennoch reicht die Anzeige völlig aus, sich einen ersten Eindruck zu verschaffen.

Man kann zwischen drei Farben wählen. Farbe 1 und 2 lassen sich beliebig auf eine der 16 C-64-Farben einstellen; für Farbe 3 kann man jedoch nur die ersten acht Farben verwenden. Grund: Boulder Dash benutzt den Multicolor-Modus.

Per entsprechendem Tastendruck (also <1>, <2> oder <3>) in der Ziffernreihe auf dem Keyboard) aktiviert man den nächsthöheren Farbcode. Drückt man <SHIFT> zusätzlich zur Zahlentaste, läuft's genau umgekehrt.

Wie im Edit-Modus kann man auch hier die Levelnummer mit <F1> bzw. <F2> und die Höhlennummer mit <F3 / F4> ändern. Verlassen wird der Färbe-Modus ebenfalls mit <F8>.

Levels testen

Der Tester ist ein eigenständiges Programm im Paket von Boulder Dash Construction Tool und erlaubt, selbstentwickelte, zu Spielen zusammengestellte Höhlen auszuprobieren. Das Programm lädt Boulder Dash II nach und startet es. Im Menü von Boulder Dash kann man nun jede Höhle einzeln auswählen und starten. Die Anzeige für »Leben« verringert sich während des Spiels nicht.

Bedienung:

Bevor man den Tester lädt, muß man die zu testende Höhlengrafik direkt in den Speicher holen (z.B. »Boulder Dash 1« von der beiliegenden Sonderheftdiskette):

```
LOAD "BOULDER DASH 1",8,1
```

Nach der Eingabe von NEW kommt jetzt das Testprogramm an die Reihe:

```
LOAD "TESTER",8
```

Achtung: Entfernen Sie jetzt die Sonderheftdisk und schieben Sie Ihre Version von Boulder Dash II in den Laufwerksschacht. Anschließend starten Sie den Tester mit RUN. Die Floppy lädt die benötigten Dateien des Originalspiels. Kurz darauf kann man mit dem Test seiner eigenen Höhlen beginnen.

Fehlermeldungen:

Beim Start des Testers können diverse Fehlermeldungen auftauchen:

```
BITTE ZUERST DAS SPIEL LADEN... DANN ERNEUT STARTEN
```

- Sie haben vergessen die Spiele-Datei zu laden (in unserem Beispiel also »Boulder Dash 1«). Das muß man jetzt schleunigst nachholen (LOAD »(spielename)« ,8,1). »Tester« bleibt unversehrt im Speicher und muß nicht erneut geladen werden!

```
FEHLER! KONNTE DAS PROGRAMM 2 NICHT LADEN
BOULDER DASH II DISK EINLEGEN... DANN ERNEUT
STARTEN
```

- Sie haben übersehen, die Originaldiskette von Boulder Dash II ins Laufwerk zu legen (oder es ist eine Raubkopie: dann wird die Disk vom Programm als defekt eingestuft). Stellen Sie die Fehlerursache ab (meist genügt schon, die Raubkopie gegen das Original auszutauschen) und starten Sie wieder mit RUN.

Boulder-Spiele zusammenfügen

Bleibt noch die Erläuterung des dritten und letzten Programmteils von BoDaCT: Mit dem »Linker« können Sie maxi-

mal acht verschiedene Spiele laden und sie als Spielesammlung speichern, die automatisch mit einem Ladeprogramm versehen wird:

```
LOAD"LINKER",8
```

Gestartet wird mit RUN.

Programmbedienung:

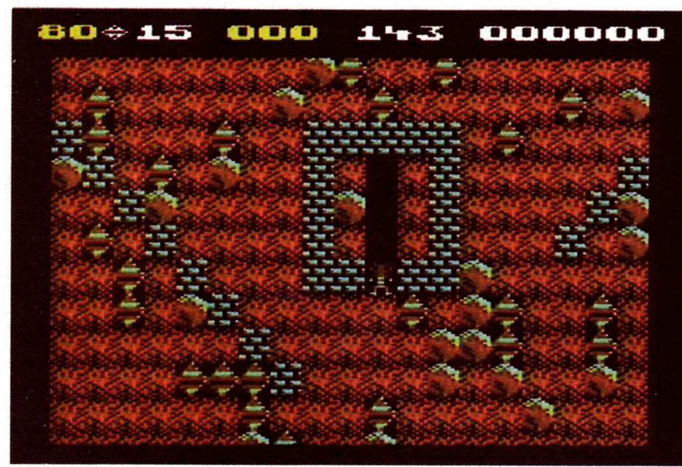
Acht Spiele kann der Linker zu einem verbinden. Beim Laden müssen Sie angeben, welches man belegen will.

Die Befehlsliste:

- <F8>: ... beenden und zurück zum Basic 2.0,
- < # >: Floppyadresse ändern,
- <$>: Directory,
- <@>: Diskettenbefehle,

Editor-Modus (Einstellungen)

Tasten	Funktionen
<F1 / F2>	einen Level weiter bzw. zurück,
<F3 / F4>	eine Höhle weiter oder zurück,
<F8>	Edit-Modus verlassen und Rückkehr zum Editor-DOS,
<D>	Anzahl der Diamanten
<SHIFT D>	Punktwertung für Diamanten
<Z>	Zeit, in der die Aufgabe pro Höhle gelöst sein muß
<SHIFT Z>	Zeit für Zaubermauer und Schleim
<1 / 2>	Zeichen 1 bzw. 2 einstellen
<SHIFT 1 / 2>	Zähler, wie oft Zeichen 1 bzw. 2 in der Höhle vorkommen
<SHIFT 3>	dto., für das Zeichen, auf dem der Cursor plaziert ist
<W>	Startwert (Wurzel) des Zufallsgenerators
<O>	Ändern aller Zufallsobjekte
<T>	Tropf (Wert). Besonderheit: Obwohl damit ein Zeichenbefehl aktiviert wird, bleibt das Objekt auf dem Bildschirm unsichtbar. Der Wert gibt die Wahrscheinlichkeit an, mit der ein Stein oder Diamant durch die Schleimwand fällt. Dabei benutzt Boulder Dash ein ungewöhnliches Erkennungsmerkmal: Nicht die Höhe ist ausschlaggebend, sondern die Anzahl der eingeschalteten Bits der Binärzahl des Werts: Je mehr aktiviert wurden, desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit, daß etwas durch die Wand dringt (z.B. Wert 255 = 1111 1111 binär).



[7] Beispiel-Höhle auf Disk: Prof Sieben Dash

- <?>: Liste aller geladenen Spiele anzeigen,
- <L>: Spiel laden
- <CBM L>: Spielesammlung laden (z.B. »Boulder-Spiele« von der Sonderheftdiskette). Achtung: Damit werden alle bisher geladenen Spiele und Höhlen überschrieben!
- <S>: Spielesammlung speichern. Ein Spiele-Sample wird stets mit dem Namen BOULDER-SPIELE auf Diskette abgelegt. Es hindert Sie jedoch nichts daran, die Dateibezeichnung mit der Floppy-DOS-Anweisung »Rename« zu ändern!



[8] An Schwierigkeit kaum überbietbar: Brutalo Dash im Testmodus

- <CBM S>: Einzelspiel sichern. Damit kann man Spiele wieder aus der Sammlung auskoppeln.
- <N>: Name ändern. Jedes Spiel wird im Computer unter dem Dateinamen registriert, den man beim Laden verwendet. Per N-Befehl kann man es umtaufen.
- <T>: Spiele tauschen,
- <SPACE>: ... zeigt den freien Speicherplatz an.

Spielesammlungen:

Hat man eine Spielesammlung geladen, z.B.:

```
LOAD "BOULDER-SPIELE",8,1
```

muß man vor dem Start die Boulder-Dash-II-Originaldisk einlegen. Sollten Sie's vergessen haben, macht Sie das Programm darauf aufmerksam. Ist der Fehler behoben, muß man erneut mit RUN starten. Nach dem Laden von Boulder Dash II befindet man sich im Menü und kann jetzt das gewünschte Spiel per <F5> und <F7> wählen. Die übrigen Spiele bleiben unversehrt im Computerspeicher erhalten. So kann man jederzeit (z.B. nach Ende einer Runde) ein anderes ausprobieren! Die gewohnten Programmfunktionen von Boulder Dash II haben sich nicht geändert.

Übung macht den Meister

Damit man die Bedienung des Editors schnell checkt und den verzwickten Aufbau der Boulder-Dash-Höhlen versteht, empfehlen wir, mit den Spieledateien auf der Diskette zu diesem Sonderheft zu experimentieren:

- Boulder Dash 1,
- Boulder Dash 2,
- Prof sieben Dash (Abb. 7),
- Brutalo Dash (Abb. 8),
- Boulder-Spiele.

Vor allem sollten Sie den Blätterbefehl des Editors (<SHIFT B>) aktivieren, so oft es geht: Zum Verständnis des Höhlenaufbaus ist er äußerst nützlich.

Dennoch ist die Bedienung von BoDaCT ziemlich komplex. Dies liegt hauptsächlich an der ungewöhnlichen Speichermethode der Boulder-Dash-Höhlen. Aber: Der vom Programmautor gewählte, objektorientierte Editor ist die optimale Lösung. Simpel programmierte Höhlen-Editoren, die nur das Setzen von Spielelementen erlauben, wären zwar leichter zu bedienen, spätere Level-Änderungen aber ungleich arbeitsintensiver, wenn nicht gar unmöglich. (bl)

Kurzinfo: Boulder Dash Construction Tool

Programmart: Editor, Tester und Linker zum Ändern von Levels zu »Boulder Dash II«
Laden: LOAD "EDITOR",8
Starten: nach dem Laden mit RUN
Steuerung: Tastatur/Joystick Port 1
Besonderheiten: benötigt die Spielversion Boulder Dash II!
Benötigte Blocks: 200
Programmautor: Stephan Hradek

Tips, Tricks, POKEs und Cheats

High score – klar zum Entern!

Wer wird denn gleich in die Luft gehen, wenn schon nach dem fünften Level die Meldung »Game over« erscheint? Greifen Sie lieber zu unserer Tips & Tricks-Sammlung, dann umschippern Sie alle Klippen und landen im Hafen des letzten Levels!

Bernd Steiner in Hersbruck hat jede Menge Tips zu Spielen diverser 64'er-Veröffentlichungen parat. Die POKEs sind nach dem Laden des jeweiligen Spiels, aber vor dem Start mit RUN einzugeben:

Class a fighter (64'er-Magazin 5/91)

Auch ein erstklassiger Fighter macht sich das Spieleleben mit dieser Eingabe leichter:

```
POKE 2425,0
```

Ab sofort hat man eine unlimierte Anzahl Leben!

Diamond Jones (64'er-Magazin 7/92)

Wollen Sie in höheren Levels beginnen (es gibt vier davon in diesem Mini-Boulder-Dash der etwas anderen Art)? Dafür ist Speicherstelle $0F0B (3851) zuständig: Nach Spielstart enthält sie den Wert 0 (ASCII-Code 48) und wird per Feuerknopf im Startmenü automatisch um 1 erhöht. Es lassen sich also Werte von 49 (Level 1) bis maximal 51 (Level 3) eingeben:

```
POKE 3851,(Zahl)
```

In Adresse $0B75 (2933) steht die maximale Levelanzahl: 4

Die Diamanten von Tenract (64'er-Magazin 1/92)

Unendliche Leben gibt's mit:

```
POKE 5683,0
```

Jede Menge Bomben per Leertaste erhält man durch die Eingabe von:

```
POKE 5730,0
```

Der nächste POKE sorgt für nie versiegenden Energievorrat:

```
POKE 5427,189
```

Flix (64'er-Sonderheft 85)

Erst mit diesen POKEs macht's Spaß:

- POKE 27566,173: unendlich viel Zeit,
- POKE 27626,173: unendlich viele Leben

Future Dungeons (64'er-Magazin 4/91)

Jede Menge Zeit hat man durch die Eingabe von POKE 22262, 173. Folgende POKE-Anweisungen verhindern, daß man bei Tipp auf <RUN/STOP> zehn Diamanten abgezogen bekommt:

```
POKE 22662,240
POKE 22664,144
POKE 22611,0
```

Logomix (64'er-Magazin 6/92)

Per POKE 2981,36 lassen sich unendlich viele Spielzüge durchexerzieren.

Moons (64'er-Magazin 9/92)

Unendlichen Lebensvorrat bekommen Sie mit:

```
POKE 37988,189
```

Mr. Dynamite (64'er-Magazin 8/91)

Unsterblich wird man bei dem 2-K-Byter durch diese Eingabe:

```
POKE 2995, 173
```

Off the Walls (64'er-Magazin 2/91)

Knapp bemessen ist die Anzahl der Leben in diesem Break-Squash-Verschnitt. Unendliche viele gibt's mit POKE 14836,173.

On a move (64'er-Sonderheft 85)

Endlos viel Zeit bekommt man, wenn POKE 3927,189 eingibt. Das Codewort zur Aktivierung des eingebauten Level-Editors heißt SECRET.

Pengo (64'er-Magazin 11/92)

Wer in diesem Spiel unsterblich werden will, muß POKE 2659, 165 eingeben.

Pucman (64'er-Magazin 12/92)

Diesen 2-K-Byter löst man problemlos mit:

- POKE 11938,234 (unendlich viele Leben),
- POKE 11926,0 (Sprite-Kollision abstellen).

Puzzlenoid (64'er-Magazin 3/91)

Ohne Zeitlimit spielt man mit POKE 22377,173. Züge ohne Ende gibt's mit:

```
POKE 22958,173
POKE 22982,173
POKE 23063,173
POKE 23095,173
```

Rainfighter (64'er-Magazin 6/91)

Eine nie versiegende Anzahl Leben erhält man mit:

```
POKE 11807,165
```

Außerdem verurteilt man damit die Sprite-Kollisionserkennung zur Wirkungslosigkeit.

Sirius (64'er-Sonderheft 85)

Geben Sie vor dem Start mit RUN ein:

```
POKE 2762,0
```

Jetzt erscheint im Bildschirm-Display bei der Anzeige von DAMAGES an vierter Stelle ein Klammeraffe: der Bildschirmcode 0 (statt »0«, Code-Nr. 48). Damit verkraftet das Spiel 48mal mehr Karambolagen herabfallender Kisten mit der Bande und hört nicht schon beim Erreichen der Damage-Zahl »100« auf! Allerdings: Wenn in der entsprechenden Position der Anzeige »1« (Code 49) erscheint, ist wirklich Schluß – auch bei diesem Cheat!

Sterntaler (64'er-Magazin 7/91)

Ewiges Leben ist Ihnen bei diesem Spiel beschert, wenn Sie POKE 1966,0 eingeben.

Unendlich viel Bonuszeit gibt's mit:

```
POKE 17652,165
POKE 17656,165
```

Ab 5000 Punkten ist man unsterblich!

The Duell (64'er-Magazin 5/92)

Die Anzahl der Leben, die Ihnen bei Spielbeginn zur Verfügung stehen soll, können Sie selbst bestimmen:

```
POKE 3762, x
```

Statt x gibt man natürlich die gewünschte Zahl ein (höchstens 255!).

Selbstverständlich haben wir auch jede Menge Tips, Tricks und Cheat-Modi für kommerzielle C-64-Games auf Lager:

Bug Bomber

Hier sind Paßwörter, die Sie in höhere Levels:

- Level 10: KKLJDD,
- Level 20: KKDNDL,
- Level 30: KDGJHD,
- Level 40: KDHNHL.

Death Knights of Krynn

Ein optimales Waffenarsenal ist das einzig Wahre bei diesem Rollenspiel (Abb. 1). Wenn bereits eines Ihrer Partymitglieder eine Superwaffe besitzt, gibt's einen Trick, diese zu vervielfältigen:



[1] Death Knights of Krynn: Sir Karl gegen den Drachen

Man wählt im entsprechenden Menü »Remove Character from Party« und wirft den Typen mit der tollen Waffe raus. Jetzt aktiviert man den Menüpunkt »Add Character to Party« und

holt ihn wieder ins Spiel zurück. Anschließend gibt man alle Gegenstände an andere Kampfgefährten weiter. Wenn das Partymitglied nichts mehr besitzt, wählt man »Drop Character«. Jetzt kommt's: vorher Datendisk aus dem Laufwerk entfernen, erneut »Add Character to Party« wählen und die Daten des Mitglieds laden – es besitzt noch alles, was vorher so großzügig an die anderen verteilt wurde. Das Spielchen wiederholt man so lange, bis die gesamte Party mit Topwaffen ausgerüstet ist.

Iceball

Man muß während des Spiels nur die Tasten <SHIFT>, <CBM>, <CTRL> und <←> gleichzeitig drücken, um in den nächsten Level zu kommen!

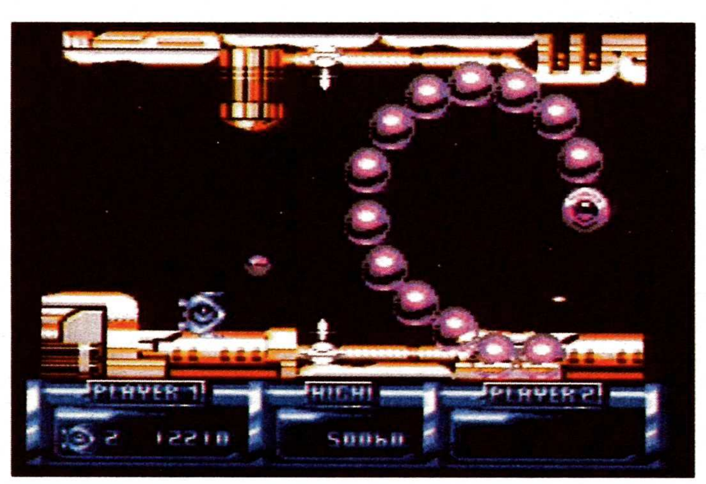
Impossible Mission II

Um einen der acht Türme zu verlassen, braucht man eine spezielle Codezahl, die von Tower zu Tower verschiedlich ist. Die einzelnen Elemente der Zahl findet man in den Räumen. Mit dem Menü im Aufzug läßt sich die Codezahl einstellen. Erscheint FOUND, hat man die richtige Nummer, bei COMPLETE alle drei Stellen.

In jedem Tower muß man den jeweiligen Tresor finden und knacken. Dann erhält man einen Song, dem man mit dem Datenrecorder aufzeichnet, bis man sechs verschiedene Musikstücke zusammen hat. In den ingesamt acht Türmen muß es also zwei Liedzwillinge geben. Erwischt man die gleichen Songs, muß man den Recorder um 25 Einheiten zurückspulen. Hat man die sechs unterschiedlichen, spaziert man ins Verbindungsstück zwischen zwei Türmen. Es wird von zwei Löwen bewacht, die Sie nur durchlassen, wenn Sie die Codezahl kennen! Manchmal stößt man dabei auf Totenschädel – die sollten Sie zunächst nicht beachten, sondern den Joystick nach oben bewegen: Eine Falltür klappt auf und bringt Sie in den Tower Nr. 9. Stellen Sie die Roboter ruhig, schnappen Sie sich die Bombe, springen Sie oben rechts vom fahrenden Aufzug ab, sprengen Sie ein Loch in den Boden und lassen sich durchfallen: Jetzt ist man in den drei benachbarten Terminals. Meiden Sie das linke und mittlere, benutzen Sie nur das rechte! So kommt man aufs Dach und stellt dort den Oberschurken Elvin Atombender. Nun wartet noch eine kleine Überraschung auf Sie...

IO

Dauerfeuer bringt überhaupt nichts bei diesem Game (Abb. 2). Im Gegenteil: Die Schüsse lassen sich nicht mehr korrekt dosieren. Satelliten bedeuten zusätzliche Leben, da es bei Treffern vorerst nur den Satelliten an den Kragen geht. Mit dem Gleiter kann man problemlos Hintergründe berühren – aber nicht das Auge in der Bildschirmmitte. In Level 3 heißt's aufpassen: Die Düsenjäger erscheinen zufällig und sind in puncto Verhalten unberechenbar. Beim Endgegner (Riesenwumme) ist es am besten, wenn man nur einen Satelliten hat: Hier helfen nur gezielte Schüsse! Also – notfalls den zweiten opfern (absichtlich vom Feind treffen lassen). In Level 4 steht er nämlich unversehrt wieder zur Verfügung.



[2] IO: Geschicklichkeit und schnelle Reaktion

Ist man bis an die Zähne bewaffnet und taucht die Smartbomb auf, sollte man stets warten, bis Gegner zu sehen sind: Dann bringt die Ballerei Zusatzpunkte – jede Menge davon bekommt man, wenn man einen Thunderworm mit der Smartbomb erwischt.

Lenken Sie bei den ersten drei Endgegnern immer ein wenig nach links, um die eigene Feuerkraft optimal zu konzentrieren. Wenn man die Spielfigur zusätzlich hin- und herbewegt, schlägt man der gegnerischen Zieleinrichtung ein Schnippchen.

Fast übermächtig ist der Endgegner in Level 4 – keine Chance ohne alle beiden Satelliten! Die Kugeln verlassen die rotierenden Bälle stets im Uhrzeigersinn, quasi eine Stunde verschoben. Halten Sie sich möglichst am oberen und unteren Rand auf, um die Sperre nicht zu zerstören.

Labyrinth

Hier der komplette Lösungsweg zu diesem Adventure:

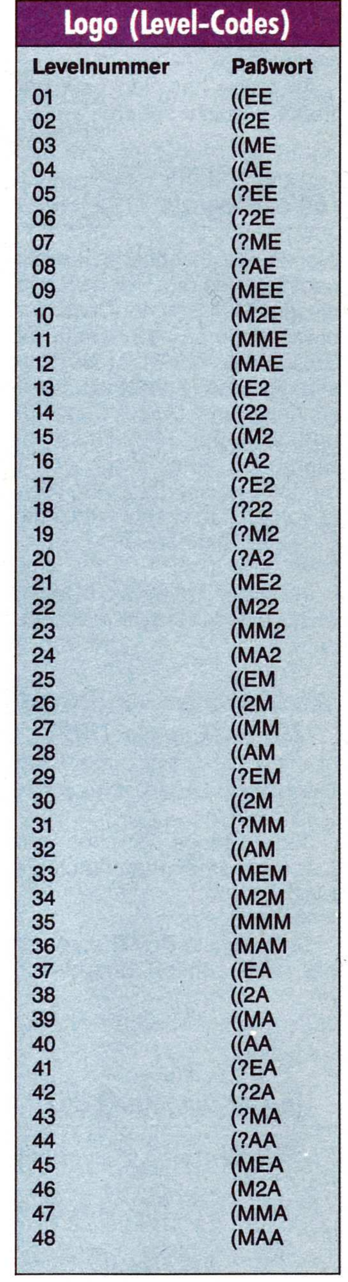
W, N, N, N, N, W, nimm Satanswurz, O, O, S, nimm Schlüssel, O, N, Hütte betreten, nimm Schlüssel, Raum verlassen, S, S, S, S, W, W, W, N, Hütte betreten, nimm Schlüssel, Raum verlassen, S, O, O, O, O, N, Hütte betreten, Unterwelt betreten, W, S, W, S, O, O, O, O, Spinne verjagen, Raum betreten, See überqueren, Platte rechts, Platte links, Platte rechts, nimm Säckchen, Raum verlassen, Raum betreten, nimm Ring, Raum verlassen, W, Raum betreten, nimm Ring, Raum verlassen, W, W, Brücke überqueren, O, Raum betreten, W, Spinne töten, W, N, W, Energie einfangen, Energie nutzen, S, N, O, N, N, W, Spinne töten, O, S, S, O, S, S, O, O, Spinne töten, O, N, N, N, N, N, durch Tür gehen, S, O, O, O, N, W, W, W, Axt aufsammeln, O, N, O, Spinne töten, W, W, N, O, N, O, N, W, W, N, durch Tür gehen, nimm Knochen, S, S, O, O, O, N, durch Tür gehen, nimm Schlüssel, S, S, W, S, W, S, W, S, O, S, O, O, S, W, W, W, S, durch Tür gehen, S, S, S, S, S, W, W, W, Axt verlieren, Labyrinth verlassen, Unterwelt verlassen, Raum verlassen, S, W, N, N, N, N, O, N, Hütte betreten, nimm Ring, Raum verlassen, S, W, S, S, S, W, N, N, Hütte betreten, Zutaten in Kessel werfen – fertig!

Das verzwickte Adventure ist gelöst! Wer sich's ganz leicht machen will und ein Freezer-Modul besitzt, erhält mit diesem POKE unendlich viel Leben (x = 0 bis 255):

```
POKE 8206, x
```

Logo

Im 64'er-Sonderheft 79 wurden bereits 17 Paßwörter veröffentlicht, die Ihnen den Zugang zu höheren Levels ermöglichten. Unsere Tabelle bringt die ersten 48 Level-Codes auf einen Blick.


Logo (Level-Codes)

Levelnummer	Paßwort
01	((EE
02	((2E
03	((ME
04	((AE
05	(?EE
06	(?2E
07	(?ME
08	(?AE
09	(MEE
10	(M2E
11	(MME
12	(MAE
13	((E2
14	((22
15	((M2
16	((A2
17	(?E2
18	(?22
19	(?M2
20	(?A2
21	(ME2
22	(M22
23	(MM2
24	(MA2
25	((EM
26	((2M
27	((MM
28	((AM
29	(?EM
30	((2M
31	(?MM
32	((AM
33	(MEM
34	(M2M
35	(MMM
36	(MAM
37	((EA
38	((2A
39	((MA
40	((AA
41	(?EA
42	(?2A
43	(?MA
44	(?AA
45	(MEA
46	(M2A
47	(MMA
48	(MAA

Mars Projekt

Hier die drei Paßwörter für die einzelnen Regionen:
- Süd: DUCK SUOP,
- West: MONA LISA,
- Ost: UNITED KINGDOM.

Neuronics

Die ersten Codes zu diesem Tüftelspiel (Abb. 3):



[3] Neuronics: kein Spiel für schwache Nerven

- Level 4: TMBFHS,
- Level 5: XTOAEL,
- Level 6: ZYORZY,
- Level 7: TXGFWY,
- Level 8: YRYQTX,
- Level 9: CCJEYT.

Night Shift

Die Level-Codes zu diesem beliebten Game finden Sie in der Tabelle.

Night Shift (Level-Paßwörter)

Die Abkürzungen: A = Ananas, B = Banane, K = Kirsche, P = Pflaume, Z = Zitrone

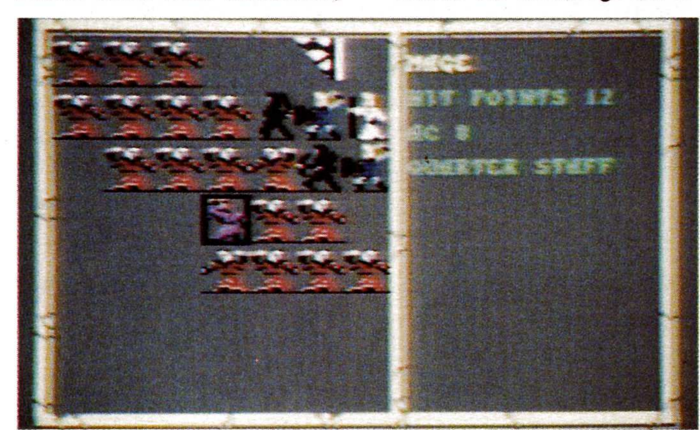
Level	Code
01	PZAZ
02	KBBZ
03	AZAA
04	AAZK
05	KPPA
06	KAZB
07	ABAK
08	AZKK
09	ZBPP
10	BAKP
11	KPBP
12	PKBA
13	AKPB
14	PPAA
15	BBAB
16	BPKB
17	PZZP
18	ZAKP
19	KAAK
20	ZKAA
21	PKZB
22	PKKZ
23	PAAZ
24	BAAZ
25	PKKB
26	BKZB
27	PBBA
28	KPKA
29	KKBP

Padland

Drückt man während des Spiels die Tasten <S>, <T> und <G>, kann man dreimal so schnell laufen und besser über Hindernisse und Autos springen.

Pool of Radiance

Tolle Hilfen zu diesem Rollenspiel (Abb. 4):
- Wer den Kampf mit den »Hill Giants« in der Festung des Tyranthraxus umgehen will, sollte einen bösen Charakter aus der Party dazubringen, daß er mit der Bande »überheblich« redet. Auf die Fragen der Hill Giants antwortet man mit »Tyranthraxus«.
- Nett (nice) dagegen spricht man zu Zentrauren, Quicklings, Soldaten und Händlern.
- Nachdem die Kobolde in deren Höhle besiegt sind, kann man ebenfalls »nice« mit ihnen reden. Damit hilft man den Nomaden.
- Die Koboldhöhle findet man im westlichen Teil der Wildnis. Zuerst sollte man versuchen, die Quelle des westlichen Flusses zu erreichen. Von dort geht's einen Schritt nach oben und einen Richtung Osten: Man steht vor dem Höhleneingang. Schlüpfen Sie durch den kleinen Eingang und folgen Sie dem Kobold mit der weißen Fahne. Er führt Sie zu einer »Wyvern«. Dann macht man sich auf die Suche nach dem bewachten König und der Efreeti-Flasche.
- Die Falltür (trapdoor) im Turm des Tyranthraxus zu öffnen, ist sinnlos und obendrein gefährlich: Derjenige, der sie aufmacht, wird in ein steinernes Denkmal verwandelt. Im Raum hinter der Tür befindet sich lediglich eine Medusa.
- Mit »Dispel Magic« öffnen Sie das Tor zum Garten des Tyranthraxus. Vor dem Betreten sollten sich die Priester eine »Snake Charm« merken – das gilt übrigens auch, bevor's in die Wildnis geht.
- Den Turm des Tyranthraxus kann man recht einfach betreten: Man muß nur die Halle gründlich untersuchen, in der man Tyranthraxus getroffen hat.
- Böse NCPs (z.B. ein Hero) sind unzuverlässig: Beim Endkampf wechseln sie mit fliegenden Fahnen ins Lager von Tyranthraxus. Sehen Sie zu, daß Sie die Verräter vorher loswerden!
- Ungestört ausruhen kann man sich in den Türmen des Stojanow-Tores.
- Dagegen geht's im äußeren Festungsring und in Tyranthraxus' Garten weniger geruhsam zu: Da hält man Sie ständig auf Trab. Entspannung findet man nur in den Gebäuden des Gartens.
- Seien Sie gnädig (es zahlt sich aus): Den harmlosen Mann im Garten und die alte Frau in den Slums sollte man verschonen!
- Stoßen Sie unterwegs auf einen Teich, dann tauchen Sie hinab – man findet dort jede Menge nützlicher Dinge.
- Gegen Tyranthraxus kann kein Magier etwas ausrichten.
- Die Wachen des Tyranthraxus sind äußerst anfällig gegen »Charm Person« und »Hold Person«. Der Spruch »Sleep« hilft da wenig.
- Bei Wesen, die zaubern können (z.B. Drider oder Magier), lohnt sich immer der Zauberspruch »Silence«.
- Falls man nach der Rekrutierung der Party noch keine guten Waffen besitzt, holt man sich in der Trainingshalle zwei Heros. Man geht mit ihnen in die Slums und kämpft gegen die dort hausenden Monster. Die verletzten Heros sollte man ihrem Schicksal überlassen (also auf »Heilen« verzichten). Nach ihrem Tod kann man ihre Schwerter nehmen. Dann wirft man die toten Heros aus der Party und holt sich neue. Allerdings: Lehnen Sie jedes Angebot ab, das Ihnen in der Trainingshalle von anderer Seite gemacht wird.
- Der Bane-Tempel liegt im äußeren Ring der Festung. Die Priester dort sollte man ohne Vorwarnung erschlagen, bevor man von ihnen gesegnet wird.



[4] Pool of Radiance: man braucht jede Menge Power-Points

P. P. Hammer

Wer in höheren Levels einsteigen will, braucht die Paßwörter in unserer Tabelle. Ab dem Code für Level 38 findet man im Speicher-Hexdump (ab $CE0B) noch drei Wörter (PASSWORD, DUMMY, PFUSCHER), deren

P. P. Hammer (Paßwörter)

Levelnummer	Code
01	SARDINEN
02	GARDINEN
03	COUSINEN
04	SCHIENEN
05	BIENEN
06	MIENEN
07	SCHMIDT
08	MUELLER
09	MEIER
10	HINZ
11	KUNZ
12	SCHULZ
13	SCHNEIDA
14	ALLE
15	MEINE
16	ENTCHEN
17	SCHWIMMN
18	AUFM
19	SEE
20	GOODBYE
21	AND
22	THANKS
23	FOR
24	THE
25	FISH
26	FOURTY
27	TWO
28	DA
29	ANSWER
30	MIT
31	FUENF
32	MARK
33	SIND
34	SIE
35	DABEI
36	AEGYPTEN
37	SAMSON
38	BESCHEID

Eingabe aber nichts bewirkt – außer, daß man zum Titelbild zurückkehrt.

Rock 'n' Roll 1

Man überspringt jeden Level und kommt in den nächsten, wenn man <A>, <->, <,> <.> und </> gleichzeitig drückt!

Silkworm

Ein POKE mit Doppelfunktion: Damit erhöht man das Zeitlimit und die Anzahl seiner Leben! Nach dem Spielstart muß man den Resetknopf drücken und

```
POKE 4527,165: SYS 2080
```

eingeben.

Sly Spy

Unendlich viele Leben gibt's mit der Agentennummer 007 und der Bemerkung SHAKEN NOT STIRRED.

Startrek II

Gilt nur für Modulbesitzer: Freezen Sie das Spiel unmittelbar nach dem Start, und initialisieren Sie es erneut. Ihr Punktekonto ist damit auf 1010100 Zähler gewachsen!

They stole a million

Erstes Objekt: The Coint Dealers. Den höchsten Gewinn erzielt man, wenn man Small Change Susie engagiert und als Team Babyface Clive wählt. Dem Safe sollte man keine Beachtung schenken. Babyface übernimmt Nr. 3, 4, 6 und 18; der Boß höchstpersönlich 9, 10 und 12. Gibt's Alarm, sollte man cool bleiben: Man hat für die räuberische Aktion ca. zwei Minuten Zeit!

The Curse of RA

175 Levels gibt's zu diesem Spiel (Abb. 5), das sich als Schauplatz das alte Ägypten ausgesucht hat. 100 davon finden Sie in unserer Tabelle.



[5] The Curse of RA: Ein Skarabäus hat's nicht leicht...

The Curse of RA (Level-Paßwörter)

Level	Zugangscode	Level	Zugangscode	Level	Zugangscode
01	Lama	34	Need	67	Zoll
02	Coin	35	Neat	68	Pale
03	Rain	36	Meat	69	Bass
04	Best	37	Meet	70	Hike
05	Disk	38	Base	71	Hilt
06	Fear	39	Head	72	Grub
07	Lock	40	Heat	73	Glen
08	Luck	41	Neon	74	Envy
09	Know	42	Nose	75	Drip
10	Sony	43	Moon	76	Drub
11	Frog	44	Dust	77	Clog
12	Bull	45	Star	78	Bark
13	Bull	46	Oath	79	Army
14	Flow	47	Back	80	Last
15	Even	48	Seen	81	Lazy
16	Cube	49	Yeah	82	Skit
17	Next	50	Cold	83	Slat
18	Year	51	Kult	84	Tale
19	Anti	52	High	85	Tire
20	Arts	53	Deep	86	Yoga
21	Date	54	Copy	87	Zebu
22	Only	55	Turn	88	Undo
23	Much	56	Mode	89	Tune
24	Play	57	Note	90	Tick
25	Rain	58	Hate	91	Arab
26	Late	59	Love	92	Tact
27	Work	60	Pure	93	Swat
28	Well	61	Blue	94	Ruin
29	Come	62	Lana	95	Rule
30	Dean	63	Mark	96	Rota
31	Debt	64	Opec	97	Rely
32	Edam	65	Prod	98	Ploy
33	Elan	66	Raid	99	Peat
				100	Mope

The Power

Die ersten 40 Level-Codes dieses Games zeigt unsere Tabelle.

The Power (Level-Codes)

Levelnummer	Paßwort
01	-
02	LEVEL2
03	VISUAL
04	COWBOY
05	URGANT
06	OOPSUP
07	TOPTEN
08	D14DH7
09	ASDFGH
10	SOLONG
11	SURFIN
12	RACKET
13	BULLIT
14	QRAZZY
15	36FGFR
16	UNLINK
17	PIXXEL
18	EUROPE
19	NEWTON
20	FREEZE
21	LAUNCH
22	M7M549
23	GALVAN
24	KLOWWN
25	INDIGO
26	JINGLE
27	JOGGER
28	INSIDE
29	5P25PS
30	KNIGHT
31	HINOON
32	NOBODY
33	GOODIE
34	OOZABY
35	ELTRIC
36	187293
37	QROVVY
38	DOUBLE
39	ROLLER
40	CLOSET

Turn'n Burn

Wer beim Kampf im All zu höheren Level-Ehren kommen will, braucht die Paßwörter:
- Level 2: Carlos,
- Level 3: Mitch,
- Level 4: Val,
- Level 5: Lamb,
- Level 6: Nut,
- Level 7: Samii,
- Level 8: Rate,
- Level 9: Tree,
- Level 10: Delta.

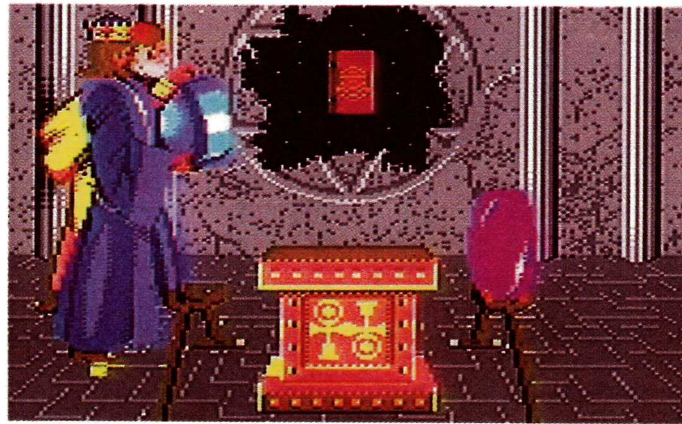
Twinworld

Unendliche viele Leben gibt's mit diesem POKE (Achtung: nur für Besitzer eines Freezer-Moduls):

```
POKE 15754,173
```

Ultima VI

Wer im Spiel (Abb. 6) seine Beine schonen und nicht viel laufen will, muß <RUN/STOP> und <F7> gleichzeitig drük-



[6] Ultima VI: Rollenspiel der Superlative



[7] Winzer: in vino veritas

ken. Jetzt muß man die Standardkoordinaten als Hexadezimalzahl eingeben.

Beispiel (Koordinatenwerte: x/y/z):

- Zugbrücke Lord British: 133/188/0,
- Ortseingang von Paw: 16B/282/0.

Ist die z-Koordinate ungleich »0«, landet man in der Unterwelt.

Achtung: Die Koordinatenzahlen müssen reell sein (keine willkürlichen Fantasiezahlen) - sonst stürzt das Spiel ab!

Winzer

In der Stadt muß man eine Werbeagentur besuchen, den europäischen Fernsehsender wählen und alle Zahlen auf »9« stellen. Ab sofort besitzt man genügend Geld (Abb. 7).

Zaxxon

Tippen Sie, während das Titelbild auf dem Bildschirm erscheint, die Buchstaben RED ein: Ab sofort hat man unendlich viele Leben!

POKEs und Cheats mit Freezer-Modul

Die folgenden POKEs machen nur dann Sinn, wenn man das Spiel per Freezer-Modul-Funktion (z.B. Action Replay) unterbricht und nach der Eingabe weitermacht. Dann besitzt man z.B. unendlich viele Leben!

Spiel	POKE
Addicta Ball	POKE 41708,173
Back to the Future III	POKE 61608,173
	(das Pferd wirft Sie nicht mehr ab)
	POKE 29214,173
	(im Zug-Level: Zeit anhalten)
Batman	POKE 4866,173
	POKE 24526,189
Blues Brothers	$2C56,$BD
Bubble-Dizzy	$7360,$AD (unendlich viele Leben)
	$2851,$BD (Bonus)
	$2775,$BD (Oxygen)
Cauldron II	POKE 33001,165
Chase HQ	POKE 36702,173
	(unendlich viele Dauer-Turbos)
Denaris	POKE 13999,173
	POKE 14103,173
	POKE 27162,189
Double Dragon II	POKE 46537,173
Flimbo's Quest	POKE 683,255
	(jede Menge Moneten zusätzlich, viel praktischer als unendlich viel Leben!)
Giana Sisters I und II	POKE 8257,173
Hard 'n' heavy	POKE 2534,189
Indiana Jones II	POKE 37456,173
Kangarudy	POKE 20709,173
	(Rudy bleibt an jedem Trampolin kleben)
	POKE 21445,173
	(unendlich viele Raketenrucksäcke)
Katakis	POKE 14103,173
Last Duel	POKE 33631,173
Last Ninja II	POKE 1010,255 (255 Leben)
Last Ninja III	**unendliche viele Leben:**
	POKE 28962,165 (Level 1)
	POKE 29207,165 (Level 2)
	POKE 28800,165 (Level 3)
	POKE 29035,165 (Level 4)
	POKE 29192,165 (Level 5)
	unendlich viel Energie:
	POKE 26734,165 (Level 1)
	POKE 27153,165 (Level 2)
Last Ninja III	POKE 26723,165 (Level 3)
	POKE 26884,165 (Level 4)
	POKE 26577,165 (Level 5)
	unendlich viele Shuriken:
	POKE 25954,165 (Level 1)
	POKE 26373,165 (Level 2)
	POKE 25943,165 (Level 3)
	POKE 26104,165 (Level 4)
	POKE 25803,165 (Level 5)
	unendlich viele Bushkido:
	POKE 26901,165 (Level 1)
	POKE 27320,165 (Level 2)
	POKE 26890,165 (Level 3)
	POKE 27043,165 (Level 4)
	POKE 26744,165 (Level 5)
Lords of Chaos	POKE 40540, 1 bis 3
	(Charakterklasse des Zauberers)
Madness	POKE 33280,173
Ninja Remix	POKE 37456,173
P. P. Hammer	POKE 8818,173
R-Type	POKE 12865,173
	POKE 27162,173
Rainbow Islands	POKE 29508,189
Sanxion	POKE 14142,173
Spellbound-Dizzy	$20C4,$2C
	$2FC4,$2C
	$3753,$2C (Energie)
Squirm	POKE 15412,173
Startrash	POKE 6434,173
Strider	POKE 35259,173
Strider II	POKE 33762,165
Vengeance	POKE 32026,173

Um folgende Cheat-Modi in die jeweiligen Spielen unterzubringen, muß man im Freeze-Menü der Cartrigde den Maschinensprache-Monitor aktivieren und vor dem Neustart die Inhalte bestimmter Speicherstellen ändern:

Impossible Mission 2: Bislang gibt's große Probleme, die Sprite-Kollision abzuschalten: Das liegt am Timing zwischen Computer und Laufwerk, das sich beim Nachladen benötigter Dateien in einer Endlosschleife aufhängt. Sobald der Scheinabsturz eintritt (der Bildschirm verdunkelt sich), muß man durch erneutes Freezen nachhelfen. Per Maschinensprache-Monitor ist lediglich:

```
.g be45
```

einzugeben, dann dann klappt laden und speichern wunderbar. Übrigens: Den aktuellen Spielstand speichert man mit <CBM S>.

Katakis: Lassen Sie sich per Hexdump die den Inhalt von Adresse $0200 ausgeben. Tragen Sie in diese Speicherstelle jetzt die gewünschte Levelnummer (– 1) ein, z.B. $0B für Level 12. Durch einen direkten Sprung in die Laderoutine kann man das Spiel wieder starten:

```
.g 0a44
```

Achten Sie darauf, daß die richtige Diskette im Laufwerk liegt.

Um die Endszene zu aktivieren, muß man $D3 in Adresse $0200 eintragen (statt der Levelnummer).

Test Drive 2 - The Duel: Das Timing zu diesem Spiel ist derart raffiniert programmiert, daß es sich mit keinem Freezer-Modul überlisten läßt. Machen Sie sich eine Sicherheitskopie der Originaldiskette - am besten geht's mit dem Turbo-Nibbler 2.2.

Laden Sie von der Kopie jetzt das File ROAD in den Maschinensprache-Monitor und ändern Sie den Inhalt von Adresse $6513 in $C6 (statt $A5). Speichern Sie die geänderte Version der Datei wieder auf Disk. Sobald nach dem Laden von der Original-Disk die Titelmusik erklingt, muß man die Masterdiskette gegen die Trainer-Disk austauschen - fertig!

X-Out: Frieren Sie das Spiel im X-Out-Shop ein und lassen Sie sich die Zeropage-Adresse $0027 ausgeben. Wenn Sie den Default-Wert $00 mit $7F überschreiben, leiden Sie in diesem Spiel nie mehr unter Geldmangel: Man besitzt jetzt 999990 Credits!

Wer die Endsequenz von X-Out betrachten will, muß ab Adresse $0E6B folgende Befehle eintippen:

```
0E6B: LDA #$00
0E6D: STA $C2
```

Auch, wenn man jetzt alle Leben verliert, ist das Spiel noch nicht beendet. Es lädt unverdrossen den nächsten Level, bzw. nach dem achten die Endsequenz. Falls die Floppy nach dieser Aktion unwillig reagiert (Anschlagen des Schreib-Lese-Kopfs, LOAD-ERROR-Meldungen) - kümmern Sie sich nicht drum: Das Freezen hat lediglich das Timing ein wenig durcheinandergebracht.


Wow! Soviel
Top Themen
64'er
Sonderhefte
Jetzt zum Nachbestellen
zum Preis von DM 16.- je Heft, 128er Sonderhefte für DM 24,-.
Ordnung im Archiv mit der praktischen Sammelbox für nur DM 14,-.
Einsteiger
SH 50: Starthilfe
Alles für den leichten Einstieg/ Heiße Rythmen mit dem C64/ Fantastisches Malprogramm
SH 62: Erste Schritte
Exbasic Level II: Die Super-Basic-Erweiterung RAM-Exos: Floppy-Speeder der Extraklasse
SH 74: Einsteiger
Basic 3.5.: Basic-Erweiterung mit Hires-Grafik-Befehlen / FOBS V1.0: Floppy Operationen per Benutzeroberfläche
Anwendungen
SH 68:
Faszination Sternenhimmel. Der Blick in den Kosmos/ Kreuzworträtsel zum Selbermachen
SH 78:
Grafic-Calc:Grafische Auswertung von Jahresbilanzen/MAS V1.0: Übersichtliche Schulnotenverwaltung
SH 81:
Paint Mania: Zeichenprogramm der Superlative/ Maestro: Eigenen Sound auf Knopfdruck komponieren/ Disk Tools V6.5: Enttarnt jedes Byte auf Diskette
SH 86:
Database 2.0: Universelle Datenbank mit starken Rechenfunktionen/ Stamp Collection Kit: Archiv für Ihre Briefmarken/ außerdem: Autokauf, Haushaltskasse & Girokonto
GEOS
SH 48: GEOS-Erweiterungen
Geotext - neuer, schneller Texteditor für Geowrite/Workshop zu Geopublish
SH 59: GEOS
GeoBasic: Großer Programmierkurs mit vielen Tips & Tricks
SH 80: GEOS
Lottoblock: Statistische Gewinnzahlauswertung mit Tippvorschlägen/ Finanzen: Welche Geldanlage ist die Beste ?
Tips, Tricks & Tools
SH 65:
Streifzug durch die Zeropage/ Drucker-Basic: 58 neue Befehle zur Printer-Steuerung/ Multicolorgrafiken konvertieren/ über 60 heiße Tips&Tricks
SH 77:
Amica-Konvert: 6 Malprogramme tauschen Grafik aus/ Disc-Basic: Floppybefehle kurz und prägnant prüfen
Hardware
SH 67:
Wetterstation.Temperatur, Luftfeuchtigkeit und -druck-messen/ DCF Funkuhr und Echtzeituhr/ Daten konvertieren: vom C64 zum Amiga, Atari ST und PC
SH 83: Floppy
4 Kopiertools für komplette Backups und Einzel-Files/ Spur 36 bis 40: 95 Blocks zusätzlich auf Diskette viele Tips&Tricks
SH 84: Hardware
C64 kompakt: Computer und Floppy in einem Gehäuse (Umbauanleitung)/ Midi-Interface: C64 mit Keyboard/ Tiny-EPROMer: EPROM-Brenner im Selbstbau unter 30 DM
Alle Hefte mit randvoller Programm-Diskette
DISKETTE IM HEFT
64'er Spiele
11 Superspiele für Drahtseilnerven
Daten-Agent 00X: Jagd im All
Zoff im Geisterschloß
Charakter-Editoren: Spielelösungen, Pokes und Cheats
Alle Programme auf Diskette
64'er HARDWARE
Floppy-Speeder für 10 Mark
8-Kanal-Schaltinterface
Sieben Sinne für den C 64
Der Edel-C 64 mit Floppy
10 Bauprojekte mit Programmen
Top Spiele mit Diskette
ACTION
JUMP'N RUN
LOGIK

Know how! Plus Diskette!

Programmier-Sprachen

SH 71: Assembler
Kursus/ Komplettpaket/ Befehlsposter/ Tips & Tricks/ Leserfragen

Grafik

SH 55:
Amica Paint: Fantastisches Malprogramm für Hobby-Grafiker, mit allen Up-Dates

SH 75:
Interlace 64: 136 Farben und 640x200-Pixelgrafik und 80-Zeichen-Bildschirm/ 3D-Animation mit Hi-Eddi

Drucker

SH 72:
Publish 64: DTP-Einstieg/ Topprint: Druckt Briefköpfe, Schilder und Grußkarten/ Test: Drucker unter 1.000 DM

C 128

SH 58:
Übersichtliche Buchhaltung zuhause/Professionelle Diagramme

SH 64: Anwendungen:
Amerikanisches Journal/ Grundlagen: CP/ M, das dritte Betriebs-system/ VDC-Grafik: Vorhang auf für hohe Auflösung

SH 76:
Music Master: Professionelle Datenbank zur LP- und CD-Sammlung/ Prüfungsaufgaben: Idealer Helfer vor jedem Examen

SH 82:
Mini-Micro: Kopiert 1571-Disketten zur 1581/ Pro-Book 128: Komfortable Datenbank für den Bücherwurm

Spiele

SH 2: Top Spiele
10 Game-Trainer und 2 Longplays/ Katakis-System: Spiele programmieren wie die Profis/ Tolle Tips für höhere Level und Unsterblichkeit

SH 3: Top Spiele
Action Jump'n Run Logik/ Tips, Tricks & Tools

SH 54:
15 tolle Spiele auf Diskette/ Der Sieger unseres Programmierwettbewerbs: Crillion II/ Ein Cracker packt aus: Das ewige Leben bei kommerziellen Spielen

SH 60: Adventures
8 spannende Abenteuerspiele/ 2 Komplettlösungen und viele Tips, Adventures selber programmieren

SH 61:
20 heiße Super-Games für Joystick-Akrobaten/ Cheat-Modi und Trainer POKEs zu über 20 Profi-Spielen/ Krieg der Kerne: Grundlagen Spieleprogrammierung

SH 66:
15 Top-Spiele mit Action und Strategie/ Mondlandung: Verblüffend echte Simulation und Super-Grafik/ High-Score-Knacker: Tips & Tricks zu Action-Games

SH 73:
Action bis Adventure: 10 Spiele zum Kampf gegen Fabelwesen/ Preview/ Tips & Tricks/ Kurse/ Game Basic/ Mission II/ W.P.Tennis II/ Omnibus GmbH/ Mic's Push'em

SH 79:
25 starke Mega-Games/ Exis: Gefährlicher Satelliten-schleppdienst/ Tips & Spielelösungen

SH 85:
11 Super-Games für stählerne Nerven/ Datenagent 00X: Noch 12 Stunden bis zum Weltuntergang/ Kick'n kill: Irrwitzigees Jump-and-Run-Spiel für Joystick-Akrobaten

Nur noch hier erhältlich!

Jetzt sofort Bestellen - per Post oder FAX !

Ordnung im eigenen Archiv für DM 14.-

Hier war leider jemand schneller, doch null Problem: Einfach schreiben und bestellen bei 64er Leserservice CSJ, Postfach 140 220, 8000 München 5, Telefon 089/ 240 132 22, FAX: 089/ 240 132 15

BESTELLCOUPON

Ich bestelle folgende 64er Sonderhefte:

	SH-Nr.	SH-Nr.	SH-Nr.	
____Sonderhefte mit Diskette je 16,- DM				____ DM
____Sonderhefte"128er" je 24.-DM				____ DM

Ich bestelle______Sammelbox(en) ____ DM

zum Preis von je DM 14,- **Gesamtbetrag** ____ DM

Ich bezahle den Gesamtbetrag zzg. Versandkosten nach Erhalt der Rechnung.

Vorname,Name ______________________

Straße, Hausnummer ______________________

PLZ, Wohnort ______________________

Datum / Unterschrift ______________________

Schicken Sie bitte den ausgefüllten Bestellcoupon an: 64er Leserservice, CSJ, Postfach 140 220, 8000 München 5, Telefon: 089/ 240 132 22 oder bequem per Telefax: 089/ 240 132 15

System – für clevere Kistenstapler

Aufräumaktion

Mann, war das ein Anpfiff! So hat der Chef noch nie getobt. Und alles wegen ein paar Kisten, die achtlos irgendwo abgestellt wurden. Doch was hilft's: Bis heute Abend müssen alle 30 Lagerhallen picobello aufgeräumt sein!

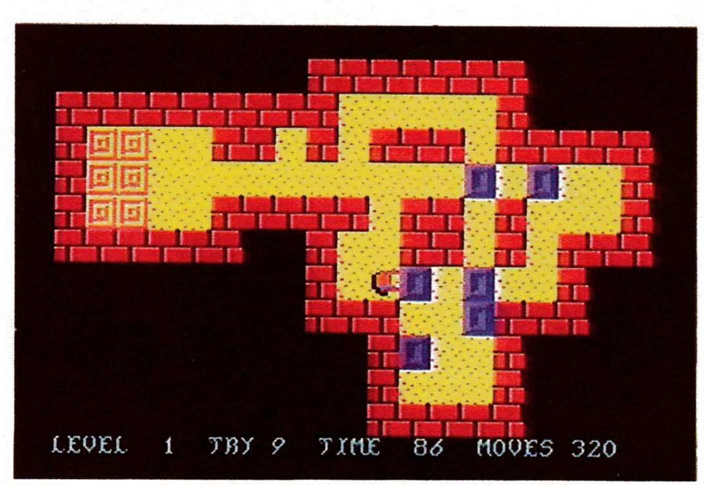
Billy Gateman, der Hausmeister, wurde zu dieser Aktion Saubermann verdonnert. Wollen Sie ihm helfen? Dann laden Sie das Spiel mit:

```
LOAD"LOADER",8,1
```

Es startet nun automatisch.

Es erscheint das Titelbild mit dem Menü im unteren Bildschirmbereich. Die Optionen wählt man per Joystick Port 2; der aktuelle Menüpunkt leuchtet hell.

START: ...bringt Sie ins Spiel (Abb. 1). Die Aufgabe sieht einfach aus: Man schiebt die blauen Steine auf die markierten Felder. Aber – von Level zu Level wird's natürlich schwieriger, außerdem sind Zeit und Schrittfolgen limitiert. Die Begrenzung, vor allem für die Schritte, ist sehr knapp. Außerdem: Mehr als eine Kiste kann unser Hausmeister nicht verschieben, bei zwei hintereinanderliegenden geht ihm die Puste aus! Die Level lassen sich aber in der vorgesehenen Zeit und in angemessener Schrittanzahl lösen. Hat man sich verfranzt, drückt man den Feuerknopf: Der Level baut sich neu auf und Sie können von vorn beginnen. Wurde ein Level erfolgreich durchgespielt, wird der nächste geladen.



[1] Die sechs Kisten in Level 1 sind noch ein Kinderspiel...

LEVEL: Um den Spielfrust möglichst gering zu halten, kann man in höheren Levels beginnen. Dazu drückt man den Feuerknopf und bewegt den Joystick auf- oder abwärts, bis die gewünschte Zahl erscheint (maximal 30). Mit diesem Menüpunkt markiert man aber auch Levelnummern, die man im EDITOR-Modus (s. Beschreibung) bearbeiten will.

INFORMATION: ...bringt alle wichtigen Tastenkombinationen, die für den Editor gelten (Abb. 2).

Spielfelder selbst definieren

EDITOR: Damit kreiert man Spielfelder nach eigenem Geschmack und Schwierigkeitsgrad.

Der Editor-Cursor wird mit dem Joystick gesteuert. Per Feuerknopf setzt man das zuvor mit den Funktionstasten <F1>, <F3>, <F5> und <F7> ausgewählte Feld:

<F1>: Mauer
<SPACE>: Feld löschen
<F3>: Boden
<F5>: markiertes Zielfeld
<CLR>: Bildschirm löschen
<F7>: Stein
<F2>: setzt die Spielfigur an die aktuelle Cursor-Position
<F4>: Zeit und Schrittzahl einstellen
<F6>: editierten Level speichern
<F8>: Level probeweise spielen

Beim Speichern ist darauf zu achten, daß man bereits vorhandene Level überschreiben könnte; deshalb erscheint eine Sicherheitsabfrage. Falls Sie nicht sicher sind, ob dieses



[2] Spezielle Bedeutung der Funktionstasten im Editor-Modus

Spielfeld schon existiert, müssen Sie den Editor mit <RETURN> verlassen und die Levelnummer wie beschrieben ändern. Dann kehrt man in den EDITOR zurück und speichert erst jetzt den Level mit <F6>.

Achtung: Der Level ist zwar jetzt unsichtbar, die Daten sind aber noch erhalten, wenn das Spielfeld schon einmal durch PLAY bearbeitet wurde. Also: nicht mehr editieren oder entsprechende Tasten drücken (<F1>, <F3>, <F5>, <F7>, <SPACE> oder <CLR>) – sonst war die ganze Arbeit für die Katz'!

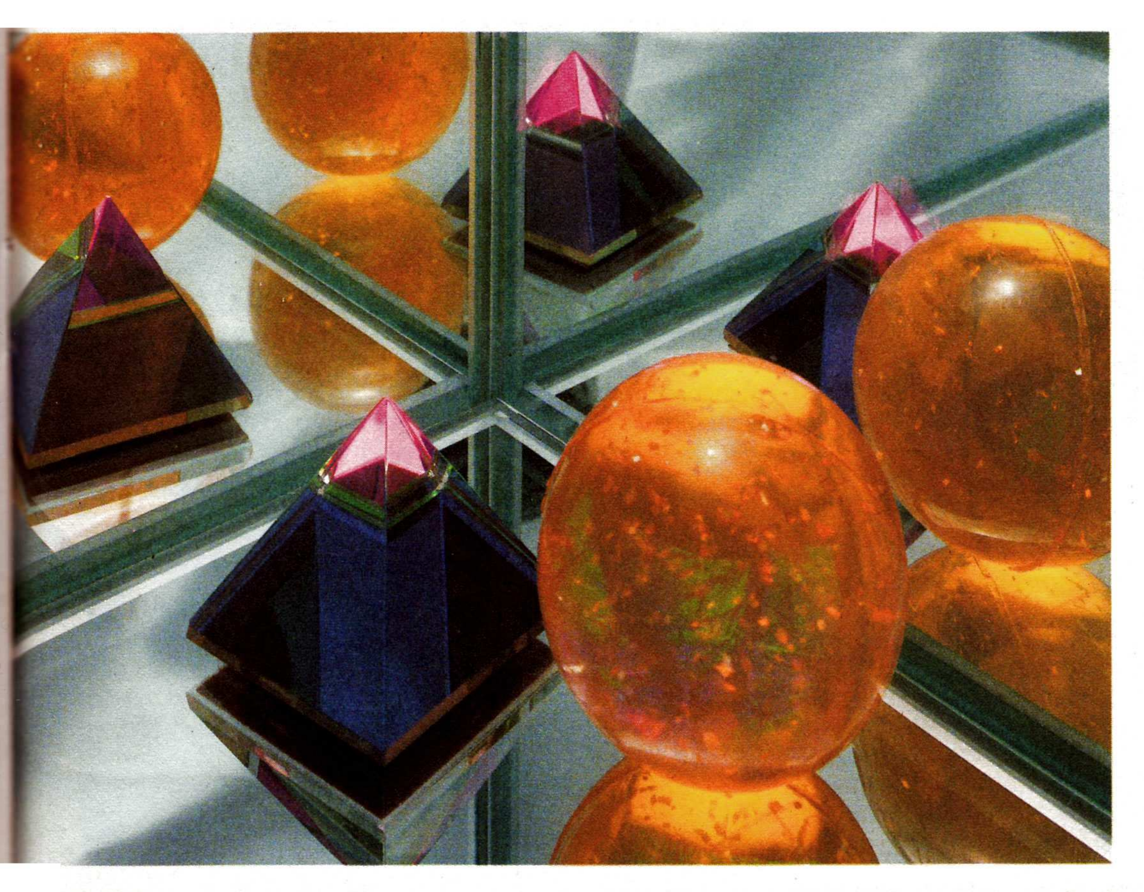
PLAY: Der Bildschirm verschwindet für ca. zwölf Sekunden. Dann kann man den soeben zusammengestellten Level spielen, überprüfen, ob er sich lösen läßt oder, ob Zeit und Schritte ausreichen. Wenn Sie das Spielfeld erneut ändern, wird es beim nächsten PLAY-Aufruf neu bearbeitet. Hat man den Level durchgespielt oder den Ablauf per Feuerknopf unterbrochen, springt das Programm wieder in den Editor-Modus. Mit <RETURN> verläßt man den EDITOR und kehrt ins Hauptmenü zurück.

Achten Sie darauf, daß die Level exakt funktionieren: Einmal gespeichert, kann man sie nicht mehr in den EDITOR laden. Sonst wär's zu einfach: Bestehende Level ließen sich ändern und wären dann peanuts. Es lassen sich lediglich schon vorhandene Level überschreiben (falls sie Ihnen nicht mehr gefallen).

Viel Spaß beim Aufräumen der Lagerhalle! (bl)

Kurzinfo: System

Programmart: Geschicklichkeit
Laden: LOAD "LOADER",8,1
Starten: mit Autostart-Funktion nach dem Laden
Besonderheiten: mit integriertem Level-Editor
Benötigte Blocks: 266
Programmautor: Sebastian Garbe



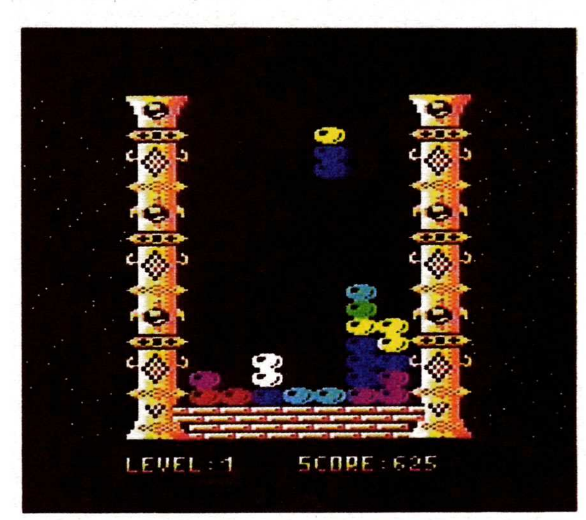
Denkspiele

Knifflige Farben

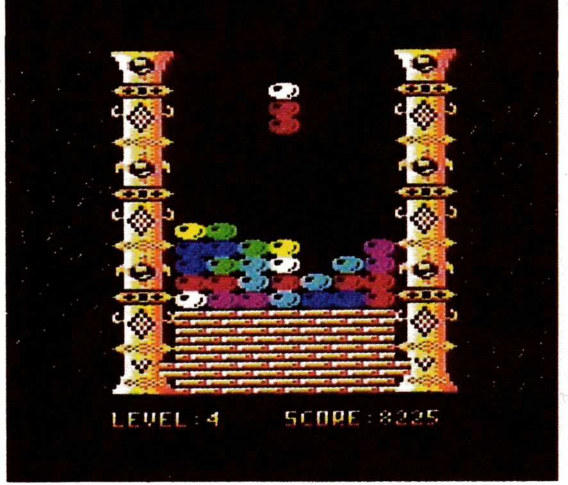
Mit »Colors« kommt eine extra schwere Variante des Denkspiel-Klassikers »Colums« auf den Bildschirm und nagelt den Spieler am Joystick fest.

Kurzinfo: Colors

Programmart: Denkspiel
Laden: LOAD"COLORS",8,1
Starten: nach dem Laden <RUN> eingeben
Besonderheiten: High-Score wird nachgeladen
Benötigte Blocks: 89
Programmautor: Matthias Deutsch

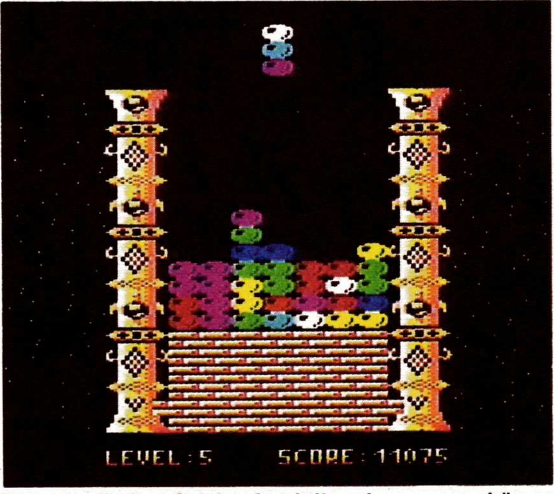


[1] In Level 1 ist noch genügend Platz für die Objekte



[2] Level 4 bietet nicht mehr so viel Platz

Die herabfallenden, unterschiedlich gefärbten Blöcke müssen so im Spielfeld einsortiert werden, daß immer drei gleiche Farben nebeneinander plaziert sind. Ist das der Fall, verschwindet das Color-Trio und es gibt Punkte. Hat man eine bestimmte Zahl Objekte versenkt, gelangt man ins nächste Level. Dort ist der Raum durch eine Steinschicht verkleinert. So hat man weniger Platz, um die Steine unterzubringen. Die herabfallenden Objekte können mit dem Joystick nach rechts und links bewegt werden. Drückt man den Steuerhebel nach unten, fallen sie unausweichlich. Der Feuerknopf sorgt für eine Rotation innerhalb des aktuellen Elements. So kann die Reihenfolge der Farben verändert werden. (lb)



[3] In der fünften Spielstufe wird's schon ganz schön eng

Magic Colors – wer errät die Farben?

Kunterbunter Hexentanz

Hoch geht's her auf dem Brocken im Harz! Dieses Jahr haben sich Hexen und Teufel für die Walpurgisnacht etwas Neues ausgedacht: das dämonische Gesellschaftsspiel »Magic Colors«!

Kennen Sie den Logiktrainer »Supercode«? Dieses Spiel ist eine tolle und ausgefeilte Umsetzung für den C64 mit vielen neuen Gags. Es enthält drei Level mit jeweils zwei Durchgängen. Man muß eine vom Computer vorgegebene Farbkombination erraten. Der Schwierigkeitsgrad erhöht sich mit jedem Level: im ersten wählt man sechs, im zweiten sieben und im dritten Level acht mögliche Farben aus.



[1] Die ungeduldige Hexe wartet schon darauf, ihre Farben zu versprühen

Laden Sie das Spiel mit:

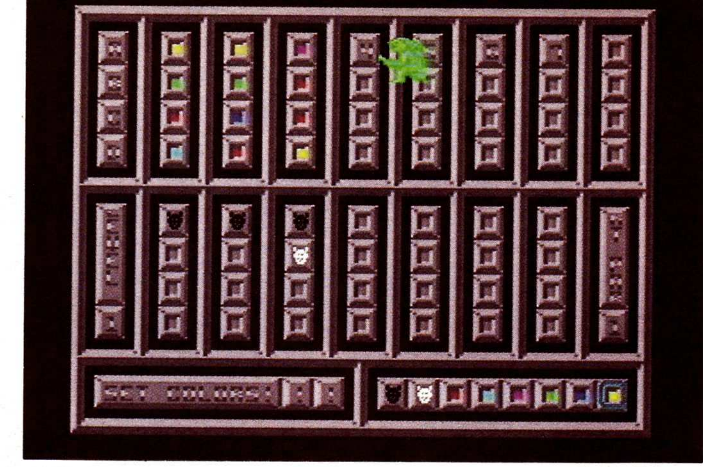
```
LOAD "MAGIC COLORS",8
```

Nach dem Start mit RUN sollte man den Joystick in Port 2 stöpseln. Dann dürfen Sie per Funktionstasten zwischen zwei Niveaus wählen:

- <F1>: Anfänger,
- <F3>: Profis.

Nach Tastendruck baut sich das Spielfeld auf. Die Farben in der rechten unteren Menüleiste lassen sich per Joystick links/rechts bestimmen. Nach Übernahme drückt man den Feuerknopf: Eine grüne Hexe sprüht die gewählte Farbe mit einem vollautomatischen Besen ins entsprechende Feld (Abb. 1). Sind pro Kombination alle Farben verteilt, geht's per Knopfdruck in die Auswertung (linker unterer Button, wird vom blinkenden Grafik-Cursor umrahmt). Falls man sich aber nicht sicher ist, kann man die Sprühaktion mit Tipp aufs Feld rechts daneben rückgängig machen.

Auswertung: Für jede erratene Farbe erhält man einen weißen Teufelskopf im Bildschirmteil unterhalb der gewählten Kombination (Abb. 2). Befand sich die Farbe bereits an der



[2] Teuflisch grinsen die Dämonenfratzen: Das war wohl nichts!

richtigen Position, gibt's eine schwarze Fratze. Nieten werden schamhaft verschwiegen. Stimmt also keine der gewählten Farben mit einer der vorgegebenen überein, bleibt das Auswertungsfeld leer (vor lauter Schadenfreude macht aber dafür die Hexe einen doppelten Salto!).

Schnelligkeit bringt Punkte!

Freuen Sie sich nicht zu früh: Die Verteilung der weißen Teufelsköpfe sagt nichts darüber aus, ob die Farben bereits richtig positioniert sind! Haben Sie die Kombination exakt mit den richtigen Farben belegt bzw. den Part erfolgreich beendet, erscheinen rechts oben im Spielfeld zur Bestätigung nochmals die vom Computer gewählten Farben. Per Feuerknopf sieht man die bisher erreichten Punkte, der nächste Tipp auf Feuer bringt Sie in den nächsten Part bzw. Level.

Punkteverteilung: Wurde die Kombination z. B. im letzten Versuch gefunden, gibt's dafür immerhin noch 100 Punkte. Für jeden Versuch weniger erhält man 100 Punkte zusätzlich. Sie werden zu den bisher erreichten Zählern addiert.

Sind alle Level gelöst, spielen die Hexen zur Belohnung zum Tanz auf. Die Routine wird per Endlosschleife erzeugt – man verläßt das bunte Hexentreiben per Feuerknopf. Jetzt kann man nochmals spielen oder das Programm nach vorheriger Sicherheitsabfrage mit einem Reset verlassen.

Wer die richtige Kombination nicht errät, muß sich mit der unvermeidlichen Meldung »GAME OVER« anfreunden. Wie zum Hohn zeigt der C64 die richtige Reihenfolge: Man hat aber nur die Wahl zwischen einem neuen Spiel (in dem die Karten bzw. Farben neu gemischt werden) oder dem Ausstieg per Reset.

Programmhinweise

Das Spiel wurde in Assembler programmiert (Smon-Plus), läßt sich aber wie ein Basic-Programm laden und mit RUN starten. Es umfaßt 37 Blocks auf Diskette (gepackt) und belegt den Speicherbereich von $0801 (2049) bis $2BDD (11229). Die Einsprungadresse liegt bei $2000 (SYS 8192). Wegen des begrenzten Speicherplatzes auf Disk hat man auf Intro-Bildschirme und überdimensionale Sound-Dateien verzichtet. Als Packer diente das Utility »File-Compactor« (64'er-Sonderheft 57).

So friedlich kann's zugehen am Hexensabbat – aber wehe, Sie erraten keine einzige Farbkombination... (bl)

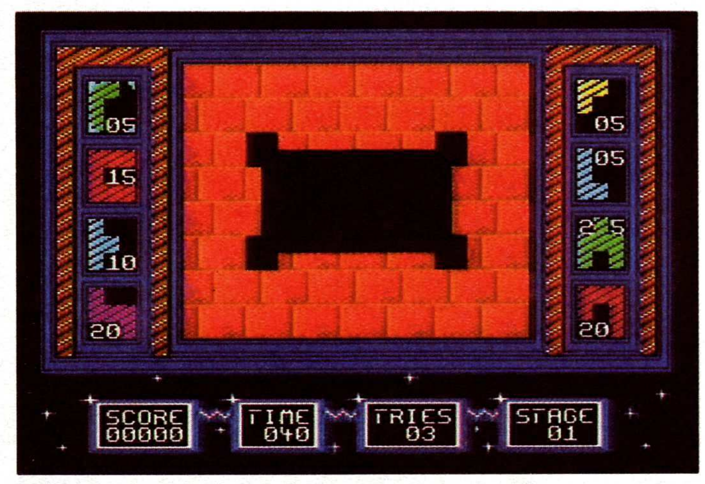
Kurzinfo: Magic Colors

Programmart: Knobelspaß/Strategie
Laden: LOAD "MAGIC COLORS",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joystick Port 2
Besonderheiten: Umsetzung des Gedächtnistrainingsspiels »Supercode«
Benötigte Blocks: 37
Programmautor: Wolfgang Picheta

Stix – wer stopft das Loch in der Wand?

Stoppt die Todesstrahlen!

Der Energieschirm des Planeten Puzzletania hat riesige Lecks: Heftige Meteoritenstürme haben den lebenswichtigen Wall perforiert wie die Rolle auf dem gewissen Örtchen. Kitten Sie die Löcher, bevor tödliche Strahlen aus dem Weltall alle Planetenbewohner vernichten!



[1] Welche der acht Quaderformen passen ins Leck?

Viel Zeit bleibt den Puzzletaniern nicht mehr: Die ungehindert eindringenden UV-Strahlen haben ihr Werk der Vernichtung schon begonnen: Die ehemals grün bewachsene Oberfläche ist Wüste; Flora und Fauna auf dem friedlichen Planeten sind größtenteils ausradiert. Die Bewohner von Puzzletania haben sich in U-Bahn-Schächte, Tiefgaragen und Keller der Büro- und Wohnhäuser zurückgezogen: Doch die nun schon Monate andauernde Situation wird langsam, aber sicher unerträglich.



[2] High-score-Liste für Weltraummaurer





[3] Als die Energiemauer noch intakt war...

Der Große Rat von Puzzletania (er tagt im vierten Untergeschoß der Tiefgarage des Kaufhausriesen Tingelmann) hat einen Beschluß gefaßt: Die Löcher müssen so schnell wie möglich gekittet werden. In fieberhafter Eile, in Tag- und Nachtschichten hat man Metallklötze mit einer neuartigen Legierung entwickelt und produziert, die gefährliche UV-Strahlen abweisen und sogar wieder ins All zurückschicken. Die Bausteine müssen lediglich in den Lecks der Energiemauer verankert werden. Für diese Aufgabe wählt man unerschrockene Männer aus, die den Tod nicht fürchten. Und einer davon - ob Sie wollen oder nicht - sind Sie!

Bevor Sie mit dem Aufzug nach oben fahren und sich in die lebensbedrohende Außenwelt wagen, müssen Sie das Spiel laden:

```
LOAD ".. STIXLOADER ..",8
```

Nachdem Start mit RUN erscheint der Intro-Bildschirm (Abb. 3). Weiter geht's per Leertaste. Der Feuerknopf (Joystick Port 2) befördert zur Paßwortabfrage. Geben Sie dort einen der Begriffe ein, die nach einem gelösten Level erscheinen und drücken Sie <RETURN>. War das Paßwort richtig, kommt man sofort in die entsprechende Spielstufe. Tipp auf <RETURN> (ohne Paßwort) startet das Spiel stets in Level 1 (Abb. 1).

Quader drehen sich per Joystick

Ziel der intergalaktischen Maurer ist, das Loch mit den unterschiedlichen Gesteinsformen (auf dem Bildschirm links und rechts) innerhalb des Zeitlimits (Anzeige: TIME, los geht's mit 45 Sekunden) auszufüllen. Dazu wählt man per Joystick einen Stein aus. Die Quader lassen sich in beliebiger Richtung drehen, indem man Feuer drückt und den Joystick nach rechts bewegt. Bleibt der Knopf gedrückt und zieht man den Joystick nach unten, wird der Stein ins Mauerloch eingepaßt. Wer mehrere Quader falsch gesetzt hat, muß <SPACE> drücken. Für jeden ordentlich eingesetzten Stein erhält man dessen Punktewert (s. Fenster der gewählten Quaderform). Wer mit <SPACE> den Zug wieder rückgängig macht, bekommt die Punkte natürlich abgezogen. Das Ergebnis erscheint in der Anzeige SCORE links unten.

Hat man's geschafft, das Loch innerhalb des Zeitlimits zu füllen, erhält man die nicht verbrauchte Zeit zusätzlich als TIMEBONUS (1 Sekunde = 10 Punkte). Wer's innerhalb der Zeitvorgabe nicht schafft, wird mit einer Verringerung der noch verbleibenden Versuche (Anzeige: TRIES, man beginnt mit »3«) bestraft. Steht die Zahl bei »0«, ist das Spiel aus.

Wer genügend Punkte gesammelt hat, darf sich in die High-score-Liste eintragen (Abb. 2). Nach jeweils fünf Levels erhält man vorher allerdings noch das erwähnte Paßwort, damit man nicht wieder ganz von vorne beginnen muß. (bl)

Kurzinfo: Stix

Programmart: Geschicklichkeit
Laden: LOAD ".. STIXLOADER ..",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joystick Port 2
Besonderheiten: 49 Level sind im Spiel enthalten und müssen nicht nachgeladen werden
Benötigte Blocks: 96
Programmautor: Jan Zimmermann

Think fast! – für Gehirnakrobaten

Symbolisch

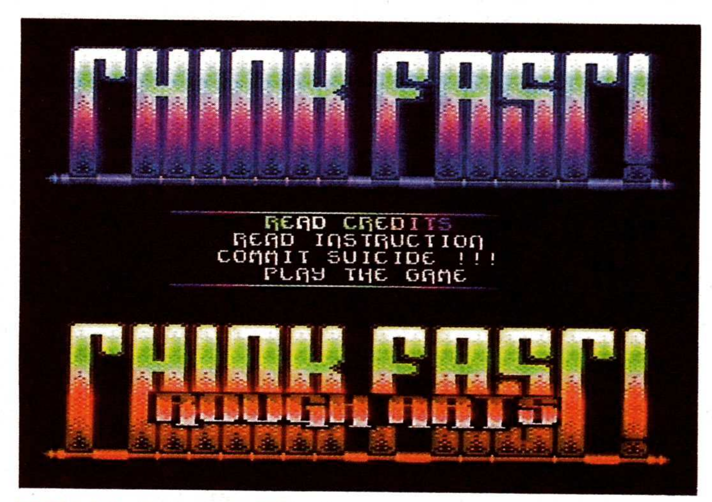
Grips und Geduld – das braucht man bei diesem Strategiespiel: Prägen Sie sich die Symbole im linken Spielfeld gut ein und übertragen Sie sie blind ins rechte!

Gehören Sie zu den Zeitgenossen, die ein fotografisches Gedächtnis besitzen? Die fremdartige Formen, Symbole und Farben nur einmal sehen müssen, um sie traumwandlerisch auf Anhieb wiederzuerkennen? Dann sollten Sie rasch ein anderes Spiel von unserer Sonderheftdiskette laden: »Think fast!« ist wahrscheinlich doch viel zu leicht für Sie ...

Hoppla, doch neugierig geworden? Also gut, dann laden Sie das Spiel mit:

```
LOAD "THINK FAST  /M+T",8
```

und starten Sie es mit RUN.



[1] Think fast!: der Intro-Bildschirm

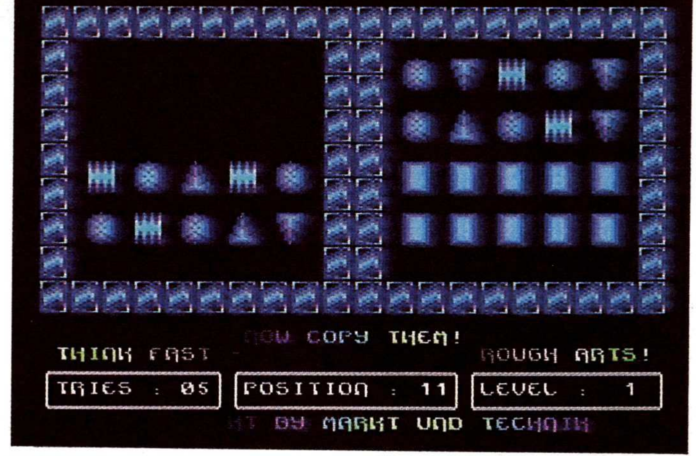
Der Intro-Bildschirm (Abb. 1, von fetzigem Sound untermalt) bietet vier Menüpunkte, die man mit dem Joystick in Port 2 auswählt und per Feuerknopf aktiviert:

Read Credits: Infos über die Programmautoren,
Read Instruction: Hinweise zum Spielablauf,
Commit Suicide !!!: Ausstieg aus dem Game per Reset,
Play the Game: ... zum Spiel.

Das Spielfeld initialisiert sich im Speicher (keine Sorge: Der Byte-Müll auf dem Bildschirm löst sich nach einigen Sekunden in nichts auf!), dann erscheinen die beiden Spielabschnitte auf dem Screen (Abb. 2): links Symbole in unterschiedlicher Gestalt, rechts noch verdeckte Felder, in die man die fremdartigen Formen eintragen muß – Level 1.

Zeitlimit

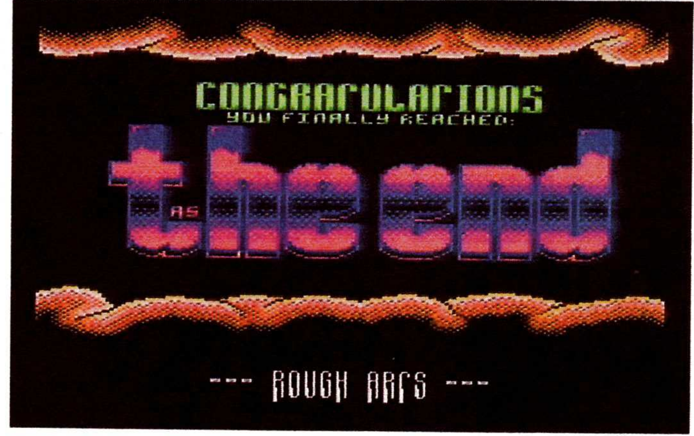
Fangen Sie unverzüglich an, sich die Anordnung der obersten linken Reihe einzuprägen: Ohne Vorwarnung verschwinden die Muster vom Screen. Jetzt muß man die Dinger per Joystick in die rechte obere Reihe bugsieren: Ziehen Sie dazu den Joystick nach unten – auf dem bislang verdeckten Feld erscheint ein zufällig gewähltes Symbol. Wenn Sie der Meinung sind, es sei identisch mit dem verschwundenen Spiegelbild auf der linken Seite, müssen Sie das per Feuerknopf bestätigen. Ansonsten dreht man den Joystick vorsichtig in alle Richtungen um die anderen Symbolformen einzustellen. Eins ist unwiderruflich: Hat man das gewählte Symbol im rechten Abschnitt per Feuerknopf bestätigt, gibt's kein Zurück mehr! Der unsichtbare Spiel-Cursor wandert nun zum nächsten Symbolfeld (s. Anzeige »Position«, Bildschirmmitte unten).



[2] Übertragem Sie die verschwundene linke Symbolreihe korrekt ins rechte Spielfeld

Wurde eine Reihe rechts mit Symbolen gefüllt, sollten Sie rasch die nächste auf der linken Seite auswendig lernen, bevor sie verschwindet! Das Programm registriert automatisch, ob alle Formen im rechten Bildschirmfeld richtig gesetzt wurden. War's fehlerlos, kommt man in den nächsten Level – sonst muß man sein Glück in derselben Spielstufe nochmals probieren (die Anzahl der Versuche beginnt bei »5« und reduziert sich um »1«, s. Bildschirm links unten).

Wer glaubt, irgendwo im Spielverlauf einen Hinweis auf falsch gesetzte Spielfiguren zu entdecken, hat sich getäuscht: Das Game denkt gar nicht daran (sonst wär's vielleicht doch zu einfach!). Die Zeit, die Ihnen zum Studium der Symbolreihen bleibt, differiert ständig: Waren's bei der letzten Reihe zehn Sekunden, können es beim nächstenmal nur drei sein. Nach jeweils vier Levels verringert sich auch noch dieses Zeitlimit, ebenso ändern sich die Spielfeldfarben.



[3] Gratulation: Sie haben das Ziel erreicht!

Wer den End-Screen (Abb. 3) sehen möchte, muß alle 16 Level fehlerfrei durchspielen. Für Leute mit fotografischem Gedächtnis kein Problem – oder doch? (bl)

Kurzinfo: Think fast!

Programmart: Strategie-Denkspiel
Laden: LOAD "THINK FAST /M+T",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joystick Port 2
Besonderheiten: unterschiedliches Zeitlimit, um sich die Symbolreihen einzuprägen
Benötigte Blocks: 132
Programmautor: The Rough Arts HQ (André Schröder)

Koncept – Spiegelbild-Levels

... wie ein Ei dem anderen!

Es sieht ganz leicht aus: Auf der linken Bildschirmseite muß man die Gebilde rechts nachbauen. Wenn da nicht der enorme Zeitdruck und die penible Einhaltung der Reihenfolge wären...

Logisches Denkvermögen und Grips sind oberstes Gebot bei diesem Strategiespiel. Maurer tun sich da beim Hausbau viel leichter: Es versteht sich von selbst, daß die stets im Keller (und nicht bei den Dachbalken) anfangen...

Laden Sie das Spiel mit:

```
LOAD ".. KONCEPT 92 ..",8
```

Gestartet wird mit RUN. Das Spiel steuert man per Joystick in Port 2.

Bei »Koncept 92« erkennt man nämlich nicht auf den ersten Blick, wo »Keller« oder »Dach« sind: Die Bausteine werden beim Setzen automatisch numeriert (bei »1« beginnend). Jetzt kommt aber die Riesengemeinheit: Plaziert man einen neuen Quader in unmittelbarer Nachbarschaft eines bereits bestehenden (drüber, drunter, links oder rechts daneben), erhöht sich die Nummer das alten automatisch um »1« – und schon stimmen die Werte der Klötze im linken Editorfeld nicht mehr überein. Man kann den aktuellen Level also vergessen und muß neu anfangen. Man kann Klötze lediglich diagonal verbinden, ohne die Zahlen zu verändern.

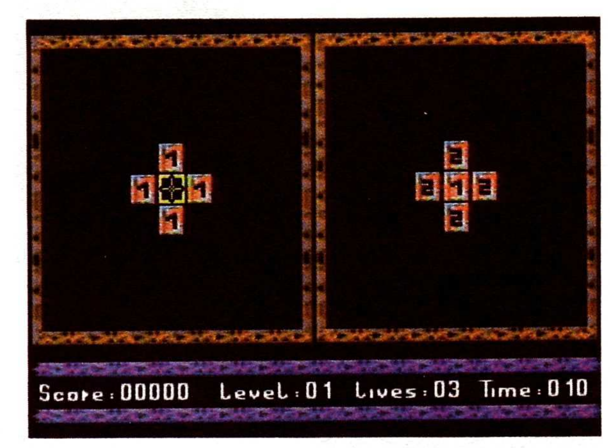
Ein Beispiel: Positioniert man einen neuen Klotz direkt neben einem mit der Nummer 2, bekommt der neue die Zahl 1, der touchierte aber wird zu Nr. 3! Um das Muster auf der rechten Bildschirmseite exakt nachzubauen, müssen Sie sich also gut überlegen, welchen Stein Sie im linken Feld zuerst setzen (per Tipp auf den Feuerknopf).

Der erste Stein ist der wichtigste

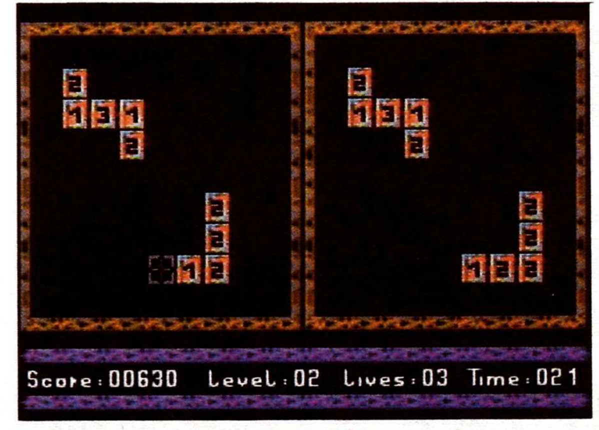
Wenn sich der Startbildschirm mit der zuvor nachgeladenen High-score-Liste meldet (»Hall of Fame«, Abb. 1), geht's per Feuerknopf ins Spiel: Erneuter Tipp auf »Fire« bringt Sie in



[1] High-score-Liste: Wer an die erste Stelle will, muß mindestens 5905 Zähler erreichen.



[2] Level 1: Das Muster schafft man in fünf Sekunden.



[3] Level 2: Aufpassen, daß Sie sich nicht mit den Koordinaten verhauen!

den ersten Level, der noch relativ leicht zu lösen ist (Abb. 2). Dazu haben Sie exakt 30 Sekunden Zeit; drei Leben stehen zur Verfügung. Im obersten Feld des linken Bildschirmteils erscheint der Editor-Cursor, der zur Positionierung der vorgesehenen Steine dient. Haben Sie's geschafft, bringt Sie das Spiel in Level 2, der mit einer bedeutend schwierigeren Figurenkonstellation aufwartet (Abb. 3). Allerdings hat man jetzt auch 50 Sekunden Zeit, um den Level zu lösen. Die Statuszeile unter den Spielfeldern hält Sie stets über den aktuellen Spielstand auf dem laufenden.

Und eine weitere Raffinesse macht dem Spieler das Leben schwer: In den beiden Feldern gibt's zwar eine interne Koordinateneinteilung für die Plazierung der Klötzchen, aber die ist unsichtbar: Sie müssen also selbst abschätzen, wo z.B. die Bildschirmmitte bzw. die Position der einzelnen Steine im linken Bildschirm deckungsgleich sind. Es passiert sehr schnell, daß man sich um eine Koordinate verschätzt und zu weit rechts oder links rutscht: Dann gilt der Level ebenfalls als nicht gelöst (auch wenn die Nummern der Bausteine im linken Feld exakt übereinstimmen!). Damit's nicht zu schwierig wird, haben die Programmautoren einen UNDO-Modus eingebaut: Positionieren Sie den Editor-Cursor auf einem bereits gesetzten, aber falsch plazierten Stein und drücken Sie <SPACE> – dann verschwindet er wieder vom Bildschirm.

Wenn's beim erstenmal nicht gleich klappt: Es ist noch kein Maurermeister vom Himmel gefallen. (bl)

Kurzinfo: Koncept 92

Programmart: Strategie-Geschicklichkeit
Laden: LOAD ".. KONCEPT 92 ..",8
Starten: nach Laden RUN eingeben
Steuerung: Joystick Port 2
Besonderheiten: unsichtbare Koordinatenfelder für die Plazierung der Klötzchen
Programmautor: Jim Nowak/Sören Kress (Twice Effect)

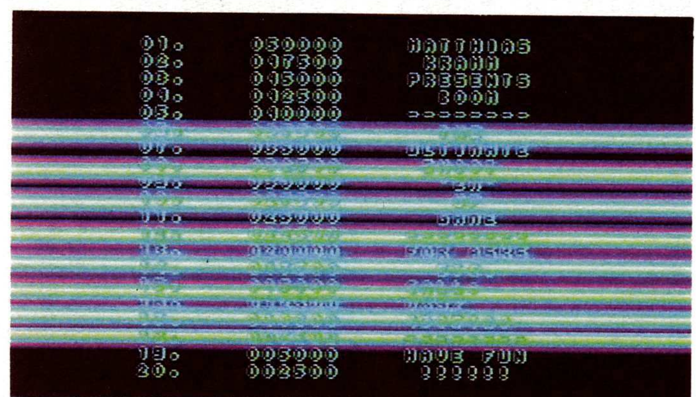
[1] Boom: Spiele-Intro mit Infos

Boom – Aliens greifen an

Das letzte Bollwerk

Alarm! Radarsatelliten haben eine riesige Armada außerirdischer Raumschiffe ausgemacht, die sich mit mehr als Lichtgeschwindigkeit auf unser Sonnensystem zubewegt. Verhindern Sie, daß die Erde in die Hände der Aliens fällt!

Panik hat den Galaktischen Rat erfaßt: Der seit Jahrhunderten schwelende Konflikt mit der Planetenkonföderation des Andromeda-Nebels ist schlagartig zum interstellaren Flächenbrand geworden. Ohne Vorwarnung wurden alle Raumflotten des Andromeda-Systems in Marsch gesetzt – mit dem Auftrag, die Planeten unseres Sonnensystems zu eliminieren.



[2] Wer schafft als erster 50000 Punkte?

Die Nachricht vom bevorstehenden Angriff verbreitet sich in Sekundenbruchteilen: Automatisch werden alle Abwehrsysteme der Außenstationen Saturn und Pluto aktiviert. Die irdische Abfangflotte startet zwei Sekunden nach dem Alarm in Richtung Asteroidengürtel, um die Feinde bereits am äußersten Rand unseres Sonnensystems zu stoppen. Eines ist klar: Die Raumschiffe der Andromeda-Konföderation sind den Abfangjägern der Erde in puncto Bewaffnung haushoch überlegen – dafür sind aber die Raumgleiter von der Erde bedeutend wendiger. Wird es dem Raumkreuzer-Bollwerk auf den Außenposten unseres Sonnensystems gelingen, die Angreifer in die Flucht zu schlagen und die Erde (das Hauptziel der Eindringlinge) zu retten?

Am Ausgang der letzten und größten Schlacht der Menschheit, der »Großmutter« aller Schlachten, sind Sie nicht ganz unbeteiligt! Laden Sie das Spiel mit:

```
LOAD "BOOM(PCK)",8
```

und starten Sie mit RUN.

Nach dem Entpacken meldet sich der Intro-Bildschirm (Abb. 1). Auf Knopfdruck (Joystick Port 2) geht's weiter: Zum Start in Level 1 drückt man erneut den Feuerknopf – dann baut sich das Spielfeld auf (Abb. 3). Den irdischen Abfangjäger am unteren Bildschirmrand steuert man per Joystick links oder rechts (sorry, nach oben oder unten geht nichts!).

[3] Level 1: Noch ist es ein Kinderspiel, die Gegner zu vernichten



Weichen Sie den Raketen aus!

Und schon ist man mitten im Kampfgetümmel: Zwei gegnerische Raumschiffe greifen an und feuern jede Menge Raketen ab. Denen sollten Sie geschickt ausweichen, jeder Treffer verringert nämlich die Energie Ihres Abfangjägers (Anzeige POWER, Bildschirmmitte). Diese Skala muß man stets im Auge behalten, sonst ist das Spiel schnell vorbei.

Der Munitionsvorrat des irdischen Raumschiffs ist quasi unerschöpflich: Per Dauerfeuer kann man sich auf den Gegner einschießen. Allerdings benutzen die Aliens starke Energieschirme – um sie zu vernichten, muß man etliche Treffer landen (dann explodieren sie mit lautem Getöse!).

Manche der feindlichen Raumkreuzer verwandeln sich nach dem Abschuß in bunte Extras, die nach unten gleiten. Versuchen Sie, diese Scheiben aufzusammeln (auch wenn's gefährlich ist, da der andere Gegner Ihr Raumschiff jetzt um so aggressiver unter Beschuß nimmt) – klappt's, erleichtert es den weiteren Spielablauf ungemein. Die verschiedenen Farben der Extras bedeuten:

- grün: Energiebalken füllt sich auf,
- gelb: alle Gegner im aktuellen Level explodieren,
- rot: erhöht die Durchschlagskraft Ihrer Schüsse.

Die Punktzahl pro erfolgreichem Abschuß ist von Level zu Level verschieden (Anzeige SCORE, rechts oben): In Spielstufe 1 erntet man für jeden Gegner 100, im zweiten schon 200 Punkte. Allerdings ist's noch ein weiter, gefahrvoller Weg, bis man den High score (50 000 Zähler, Abb. 2) knackt. (bl)

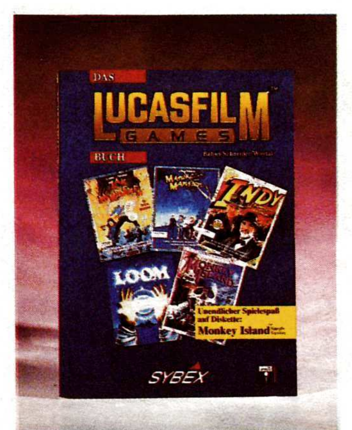
Kurzinfo: Boom

Programmart: Action
Laden: LOAD "BOOM(PCK)",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joystick Port 2
Besonderheiten: bei Abschuß der Gegner gibt's ein Extra
Benötigte Blocks: 44
Programmautor: Matthias Kramm

»Zubehör«

Stories, Schmöker, Spielehilfen

Nicht jede Anleitung eines Games bietet genügend Hintergrundwissen, Tips und Tricks, wie der Spieler sie wünscht. Spezielle Lektüre zu Spielen hilft da dem lesewütigen Freak aus der Patsche. Einige interessante Titel stellen wir diesmal vor.



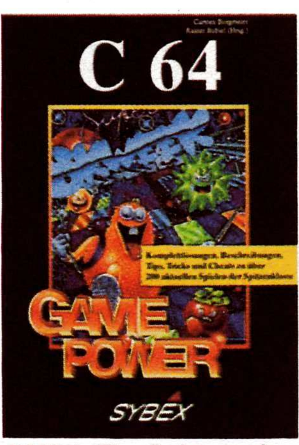
[1] Im Lucasfilm-Buch gibt es Storys, Tips und Tricks

Das Lucasfilm-Games-Buch

Die Spiele der kalifornischen Software-Schmiede Lucasfilm haben in Spielerkreisen eine große Fangemeinde. Der Ableger der Filmgesellschaft begann schon früh mit der Produktion der verschiedensten Games. Der Leser erfährt detailliert alles über die Entwicklung der Firma, ihr Umfeld und die Arbeitsmethoden. Ausführlich wird die Entstehung der Super-Adventures »Maniac Mansion« und »Zak McKracken« besprochen. Den weit größeren Teil des Buches allerdings, nimmt die Besprechung der einzelnen Spiele ein. Neben der Story sind die genauen Lösungswege und Pläne zu den Spielen erklärt, z.B. auch die Tatsache, daß es bei Maniac Mansion im ganzen Haus kein Benzin für die Motorsäge gibt. Den Treibstoff findet man erst im zweiten Adventure von »Zak McKracken« und kann es natürlich in keiner Weise ins andere Spiel transportieren. Ältere Spiele, wie »Ballbalzer«, sind ebenfalls im Programm. Die Mischung aus Story und Lösungswegen, macht das Buch interessant und lesenswert. Für C-64-Besitzer aber ein kleiner Wermutstropfen, nicht alle besprochenen Spiele sind komplett auf dem C64 erschienen und die beiliegende Diskette mit einer Demo-Version von »Monkey Island« ist nur für PCs gedacht ist.

C64 Game Power

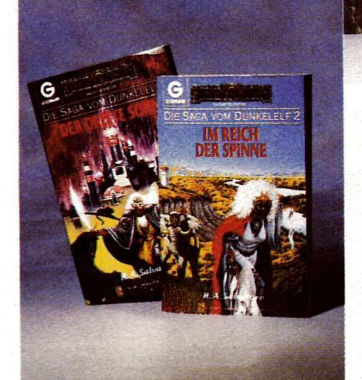
Das Buch »C64 Game Power« von Herausgeber Rainer Babiel und Autor Carsten Borgmeier, zeigt sich in solidem Gewand. Auf den ersten 60 Seiten findet man Spiele-Komplettlösungen, die dem Spieler vor allem bei Adventures und Rollenspielen eine Stütze vorm Bildschirm sein sollen. Die etwas knapp gehaltenen Tips in dieser Rubrik sind vom Verfasser sicher als Leitfaden gedacht, da die Informationen nicht bis ins Detail gehen und nicht auf jede Frage im Spiel eine Antwort geben. Einerseits nehmen solche Tips dem Leser nicht die gesamte Freude an den Games und er hat so noch genug Freiraum um zu testen und selbst einige Varianten zu erproben. Anderseits werden total verzweifelte Joystick-Kämpfer nicht immer voll auf ihre Kosten kommen und den Autor verwünschen, da er ihnen die volle »Wahrheit« letztlich doch verschweigt. Aber wie sagt da der Volksmund: Jedem recht getan, ist... Den Komplettlösungen folgen Tests zu Spielen des Jahrgangs 1991, die sich vor allem aus empfehlenswerten Titeln rekrutieren. Neben der normalen Bewertung hat der Autor noch Hilfen zu den Spielen integriert, die vor allem erste Hürden wegfegen. Im dritten Teil findet der Leser kürzer gehaltene Tests mit Spielehilfen. Die im Anhang aufgeführten Adressen von Softwarehäusern in Deutschland und dem Ausland, sind mit Vorsicht zu genießen, denn seit Drucklegung hat es da sicher einige Veränderungen gegeben. Die Cheats im letzten Kapitel decken ein breites Spektrum ab und reichen von älteren Spielen bis zu neuesten Hits. Kleine Basic-Programme helfen, Spiele zu manipulieren und müßten aus dem Buch abgetippt werden. Da hätte sicher eine Diskette zum Buch gut getan. Ebenfalls sehr umfangreich sind die POKE-Listen. Wer die POKEs alle nutzen will, sollte aber im Besitz eines Multifunktionsmoduls (Action Replay oder Super Snapshot) sein. Fehler bei Tips und Tricks sind laut Verfasser-Team in neueren Ausgaben ausgebügelt, ebenso die vertauschten Bilder bei den Spielen »Lords of Doom« und »Buck Rogers«.



[2] Viele Tips findet man in »C64 Game Power«

Fantasy-Romane

[3] Ebenfalls tolle Unterhaltung in: »Die Saga vom Dunkelelf«



[4] Fantasy in »Die vergessenen Welten«

Die Rollenspiele der Firma SSI sind äußerst beliebt. Als Neuling in diesem Spielgenre, fällt es oft schwer, sich in die Szenarios hineinzudenken, da oft Hintergrund-Informationen fehlen. Wer sich richtiges Spielfeeling anlesen will, findet die richtige Lektüre in den beiden Buchreihen »Die vergessenen Welten« und »Die Saga vom Dunkelelf« vom Goldmann-Verlag in München. Die Geschichten handeln in der Forgotten-Realms-Welt und erzählen von einer Gruppe Abenteurer aus Zwergen, Riesen, Barbaren und Dunkelelfen. Der kurzweilige Lesestoff sorgt für fortgeschrittene Spieler für viel Vergnügen, und Newcomer finden sich schnell in den SSI-Szenarios zurecht.

SSI-Clue-Books

Ein weiteres Schmankerl für Rollenspieler sind die Clue-Books zu den SSI-Rollenspielen. Die Lösungsbücher bieten detaillierte Hilfen für Dungeon-Abenteurer. Wichtige Zaubersprüche, Karten aller Labyrinthe und Städte und andere Tips helfen beim Monster-Killen.



[5] Mit den original SSI-Clue-Books sicher durch die Dungeons

Ultima-Lektüre



[7] Im Ultima-Lesebuch gibt's auch Karten

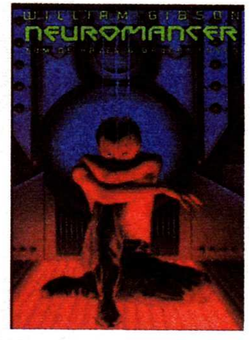
[6] Ultima als Lesebuch mit starken Hilfen

Auch für Fans der Ultima-Saga von Origin gibt es Schmökerstoff. In einem Lesebuch kann man Geschichten zu den einzelnen Teilen lesen. Außerdem findet man Karten und Hints zwischen den Storys verteilt. In den Texten sind wichtige Sätze und Zaubersprüche farbig hervorgehoben und dienen als Spielhilfe. Leider gibt es das Buch nur in Englisch.

Comic und Spiel

Allen Adventure-Freaks ist das Cyberpunk-Rollenspiel »Neuromancer« sicher nicht unbekannt. Der Alpha-Comic-Verlag in Nürnberg hat nach dem bekannten Roman, der als Grundlage fürs Spiel diente, ein Comic herausgebracht. Das Werk ist in der Schwer-Metall-Spezial-Serie erschienen. Man bekommt es im örtlichen Comic-Laden.

(Jörn-Erik Burkert)



[8] Das Comic zum Computerspiel: Neuromancer

Wo gibt's die Bücher?

Mit Ausnahme der SSI-Clue-Books und dem Ultima-Lesebuch, im Fachhandel; das Comic »Neuromancer« ist in jedem guten Comic-Laden zu haben. Die Bücher zu den SSI-Games und Ultima bekommt man bei Fantasy-Productions in Erkrath.

Titel	Preis	Verlag	Autor
Lucasfilm-Buch	24,80 Mark	Sybex	R. Babiel, B.Schneider, S. Woytal
C 64 Game-Power	24,80 Mark	Sybex	R. Babiel, C. Borgmeier
Die vergessenen Welten	je Band 9,80	Goldmann	R. A. Salvatore
Die Saga vom Dunkelelf	je Band 9,80	Goldmann	R. A. Salvatore
SSI-Clue-Books	je Band ca. 25,00	Fantasy-Productions	–
Ultima-Buch	39 Mark	Fantasy-Productions	–
Neuromancer-Comic	ca. 16 Mark	Alpha-Comic-Verlag	–

Sybex Verlag, Vogelsanger Weg 111, 4000 Düsseldorf
Goldmann Verlag, Neumarkter Str. 18, 8000 München 80
Fantasy Productions, Ludenberger Str. 14, 4006 Erkrath 1
Alpha Comics, Emmericher Str. 10, 8500 Nürnberg 10

SONDERHEFT 91 VORSCHAU



Anwendungen

Daten sammeln, erfassen und sie möglichst nützlich für den Anwender verarbeiten: oberstes Gebot aller C-64-Programme, die wir im nächsten 64'er-Sonderheft für Sie zusammengestellt haben.

Die Highlights:

- »Video Manager V 3.0« verwaltet übersichtlich und komfortabel die Filme Ihres Pantoffelkinos. Pro Datei lassen sich bis zu 600 Filme erfassen!
- »List-Designer« bringt vier unterschiedliche Dateiverwaltungen unter einen Hut: Adressen, Disketten, CDs und Videos. Selbstverständlich werden seriell und parallel angeschlossene Drucker unterstützt!
- Mit »Sir-DOS« schnuppert man die Luft der PC/AT-Welt. Die verblüffend echte Simulation von MS-DOS-Befehlen erlaubt sogar die Entwicklung lauffähiger Batch-Dateien!
- Welche neuen Anwendungen gibt's für den C64? Wir haben uns auf dem kommerziellen Software-Markt umgesehen.

Nr. 91 gibt's ab 24.06.93 bei Ihrem Zeitschriftenhändler

Aus aktuellen oder technischen Gründen können Themen ausgetauscht bzw. verschoben werden. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Jetzt will ich dieNr. 1



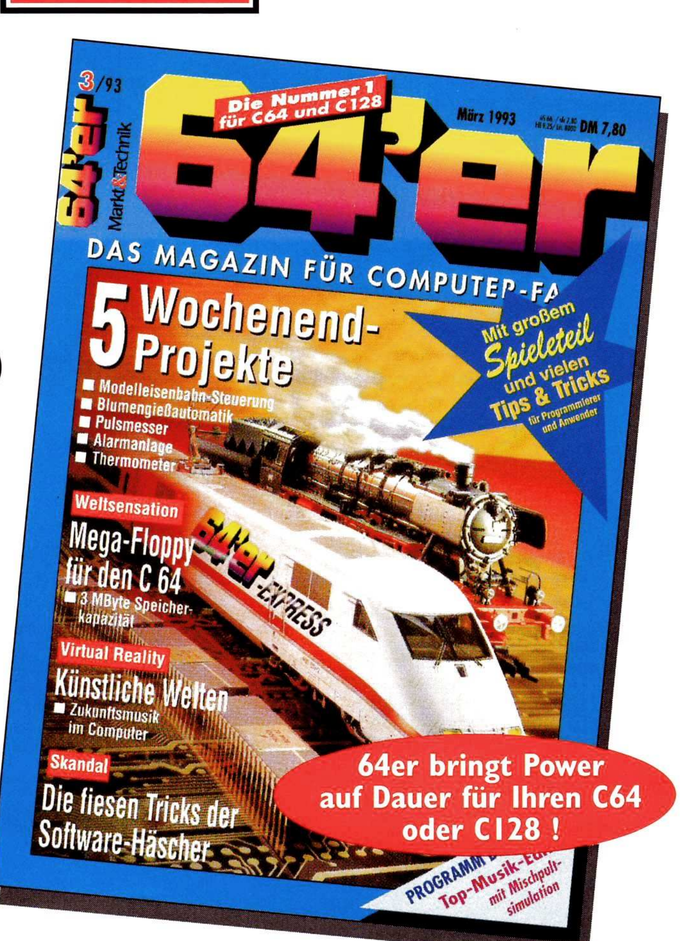
DAS MAGAZIN FÜR COMPUTER-FANS

Das Super-Test-Abo:

64er-Magazin 3 Monate lang für nur DM 15.- (statt 23,40 DM). Kostenlose Lieferung per Post direkt auf den Tisch !

Alle Vorteile genießen:

- Jeden Monat über 20 Seiten Tips&Tricks
- brandaktuelle Programme (als Listings und auch auf Disk.)
- ausführliche Kurse für Programmierer
- jeden Monat Gewinnchancen durch Wettbewerbe und das neueste vom Spiele-Markt



Super-Test-Abo-Coupon

Ja, ich will die Nr.1, das 64er-Magazin 3 Monate lang zum Vorzugspreis von nur DM 15.- testen. Wenn ich zum Ende des Testabos nicht abschreibe, verlängert sich das Abo zum günstigen Jahresabonnementpreis von DM 81.- per Post frei Haus. Ich kann jederzeit kündigen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum/1.Unterschrift — GMO 493

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei 64er Abonnement-Service Postfach 1163 W-7107 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestäige die Kenntnisnahme des Widerufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum/ 2.Unterschrift

Super-Test-Abo-Coupon sofort einsenden an:
64er Abonnement-Service Postfach 1163 W-7107 Neckarsulm

Diese Vereinbarung kann innerhalb von 8 Tagen bei 64er Abonnement-Service Postfach 1163 W-7107 Neckarsulm widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



STARTSET BRINGT IHR ERSTES GELD IN SCHWUNG

Das Feeling, ins berufliche Fahrwasser zu kommen, ist super. Weil man den Einstieg zum Aufstieg geschafft und das Ruder endlich selbst in der Hand hat. Nichts gegen Taschengeld – aber Selbstverdientes wiegt schwerer. Besonders, wenn man das StartSet der Sparkassen nutzt. Das fängt mit dem eigenen Girokonto an: für Ein- und Auszahlungen, Überweisungen und Daueraufträge. Und hört mit der S CARD (zur Nutzung von Kontoauszugsdruckern und Geldautomaten) noch lange nicht auf!

Prämiensparen, Lebensversicherung oder Bausparen? Ihr Geldberater weiß, wo's langgeht. Er rechnet aus, wie Sie mit einem kleinen monatlichen Betrag schon in jungen Jahren ein beachtliches Ergebnis erzielen können.

Peilen Sie jetzt Ihre Sparkasse an. Dann kommt Ihr erstes Geld in Schwung, weil starke Partner in Ihrem Boot sitzen!

wenn's um Geld geht – Sparkasse

Ein Unternehmen der S Finanzgruppe